

1 · ENGLISH SECTION  
2 · VERSION FRANÇAISE  
3 · DEUTSCHE GRUPPE  
4 · SEZIONE ITALIANO  
5 · SECCION ESPAÑOL

27

VIDEO GAMES  
JEUX VIDEO  
TELE-SPIELE  
VIDEO GIOCHI  
JUEGOS VIDEO

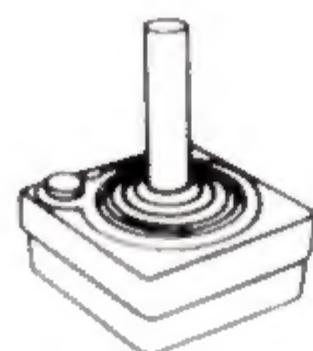
# COMBAT





# CONTROLLER ACTION

Use your Joystick Controllers with this ATARI®



Game Program™ cartridge. Be sure the Joystick Controller cables are firmly plugged into the **CONTROLLER** jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one-player games, use the Joystick Controller plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the Joystick with the red button to your upper left, toward the television screen.

*See Section 3 of your owner's manual for further details.*

**NOTE:** Always turn the console power switch off when inserting or removing an ATARI Game Program cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System.

For all TANK® games, move your Joystick as shown in Fig. A. To

move forward, push the Joystick forward. To turn right, push the Joystick to the right. To move left, push the Joystick to the left. The back positions have no effect on your tank.

To control your Biplane for those games see Fig. B. Control the speed by moving your Joystick from the left (slowest) to the right (fastest). To dive, move the Joystick forward. To climb, move it back.

In JET-FIGHTER™ games, the speed of your Jet is controlled by moving your Joystick from the forward position (fastest) to the back position (slowest). Right and left turns are controlled by moving your Joystick from left to right. (Fig. C).

As a rule of thumb, game action for TANK and JET-FIGHTER games is viewed from the top. Biplane game action is viewed from the side. All games end after 2 minutes, 16 seconds.

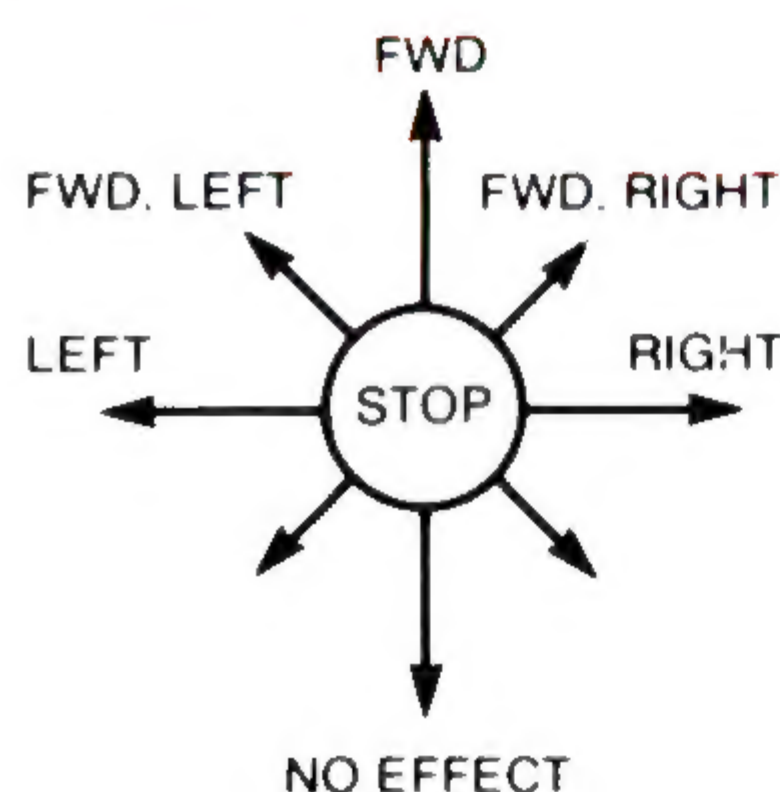


Figure A

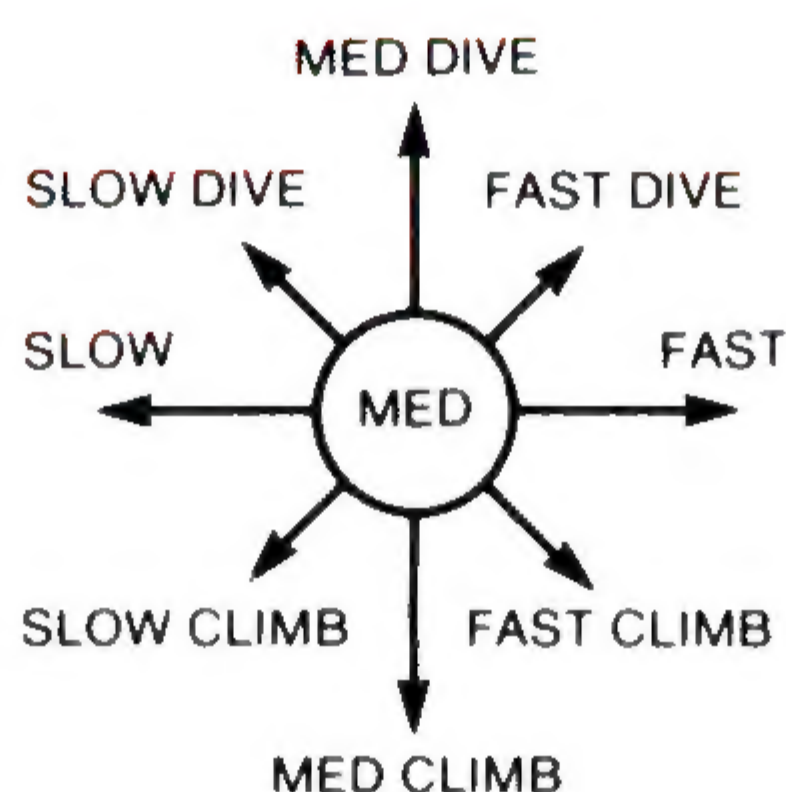


Figure B

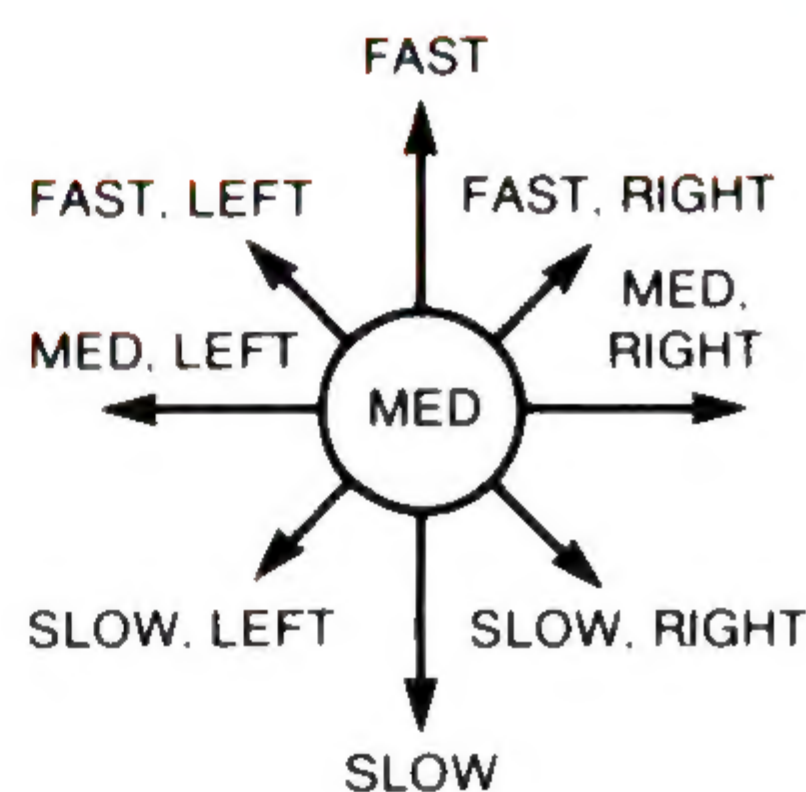


Figure C



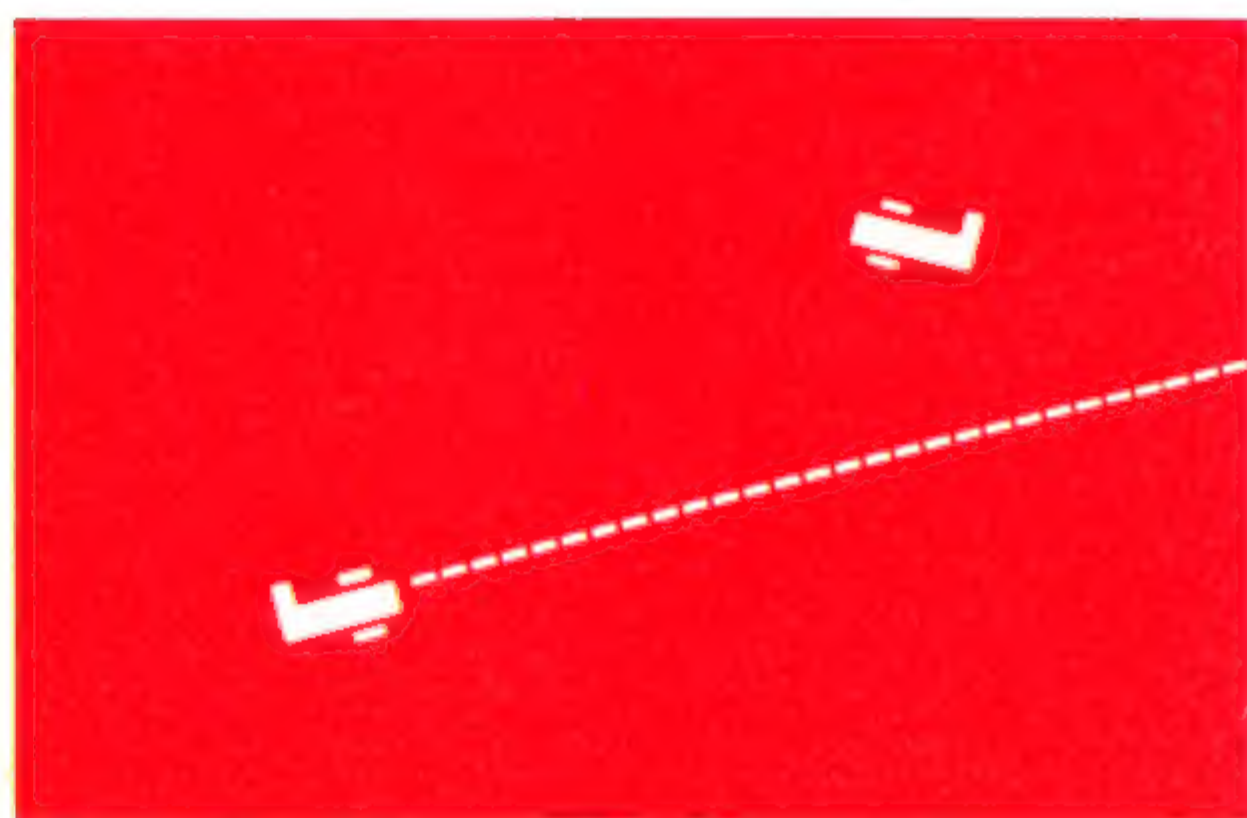
# MISSILE ACTION

Fire your missile by pushing the red button on your Joystick Controller.

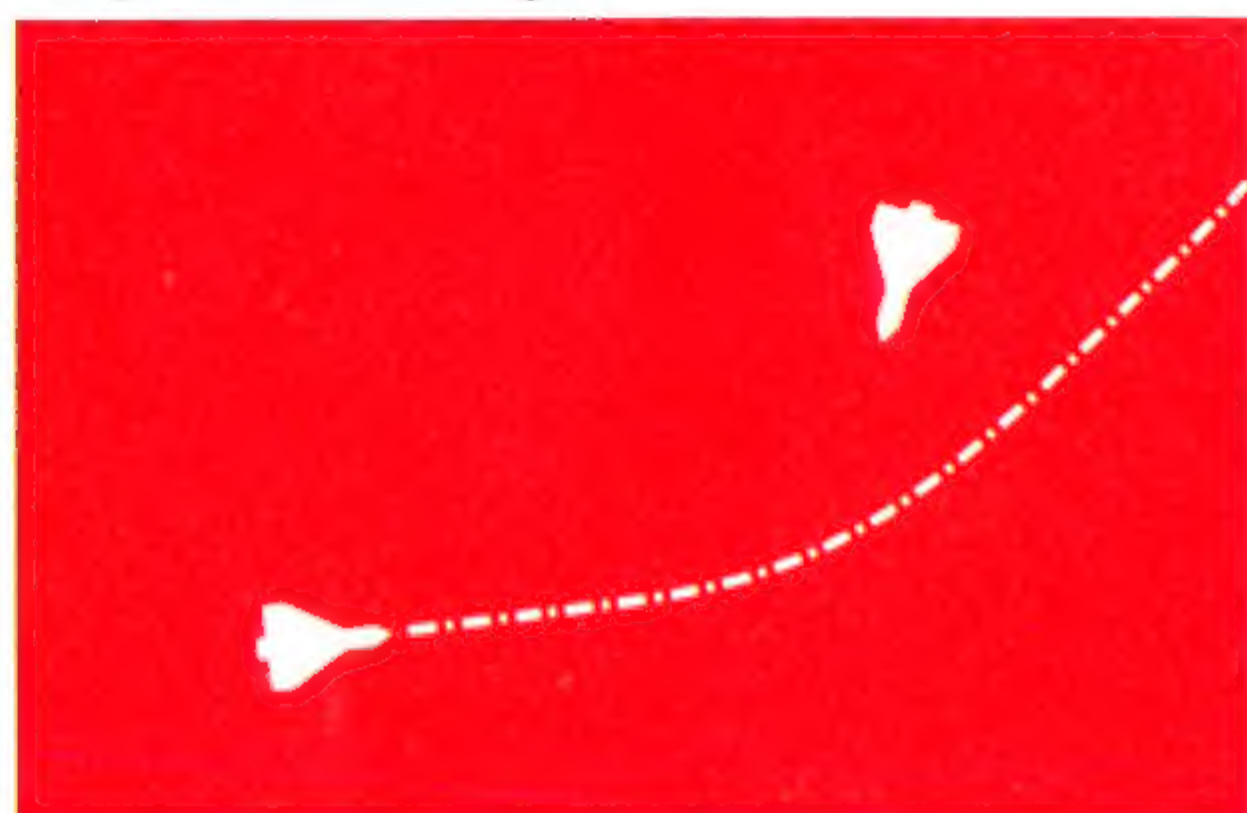
In those games where the Missile action is described as "Straight," the missile travels in a straight line (Fig. D). "Machine Gun" missiles are rapid fire "Straight Missiles."

In "Guided" missiles games, the missile can be turned to follow your opponent by moving the Joystick to right or left after firing (Fig. E).

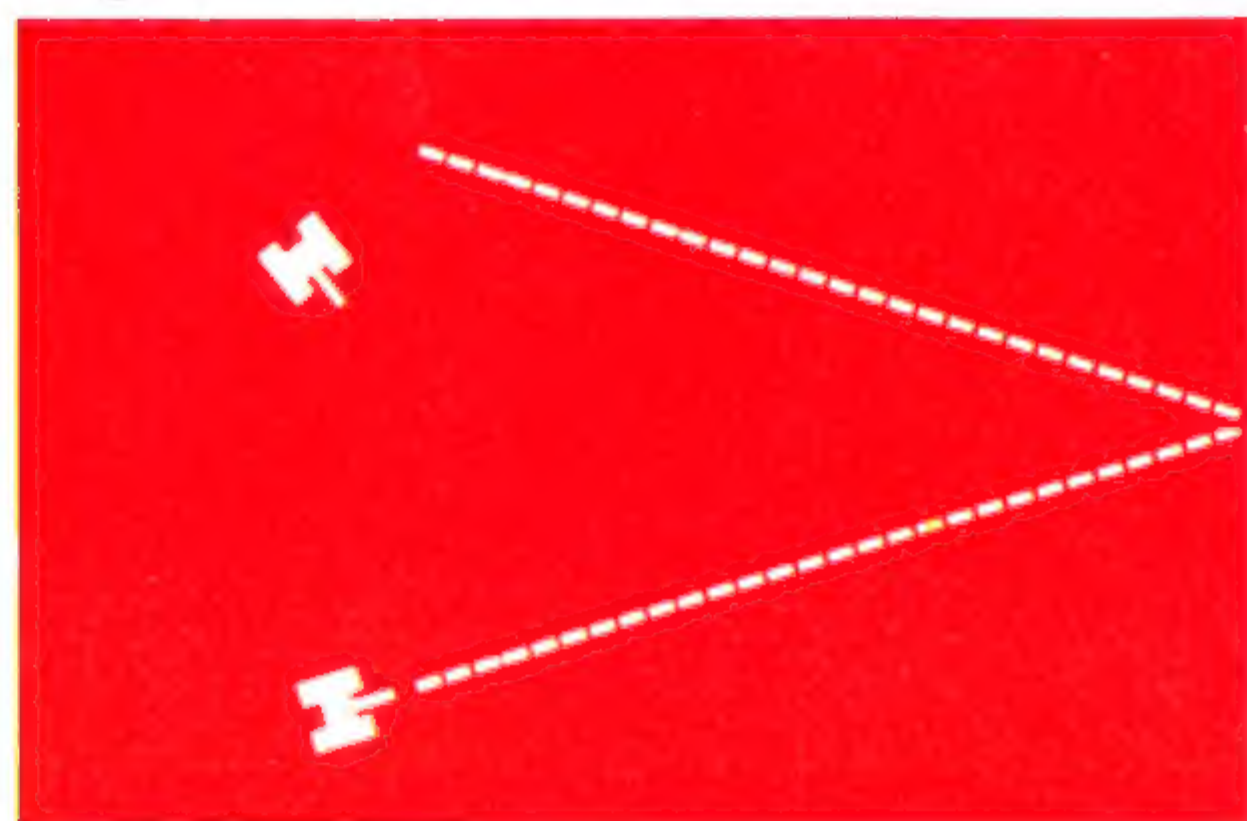
For TANK-PONG™ games only, the missile bounce off the walls and barriers as shown in Fig. F.



*Fig. D—Straight Missiles*



*Fig. E—Guided Missiles*



*Fig. F—Billiard Hit*

## DIFFICULTY

The Player using a difficulty in all games will have a shorter range missile than the player using the b difficulty position.

Additionally, in the Biplane and JET-FIGHTER games, the player in Position a will fly slower than Position b.

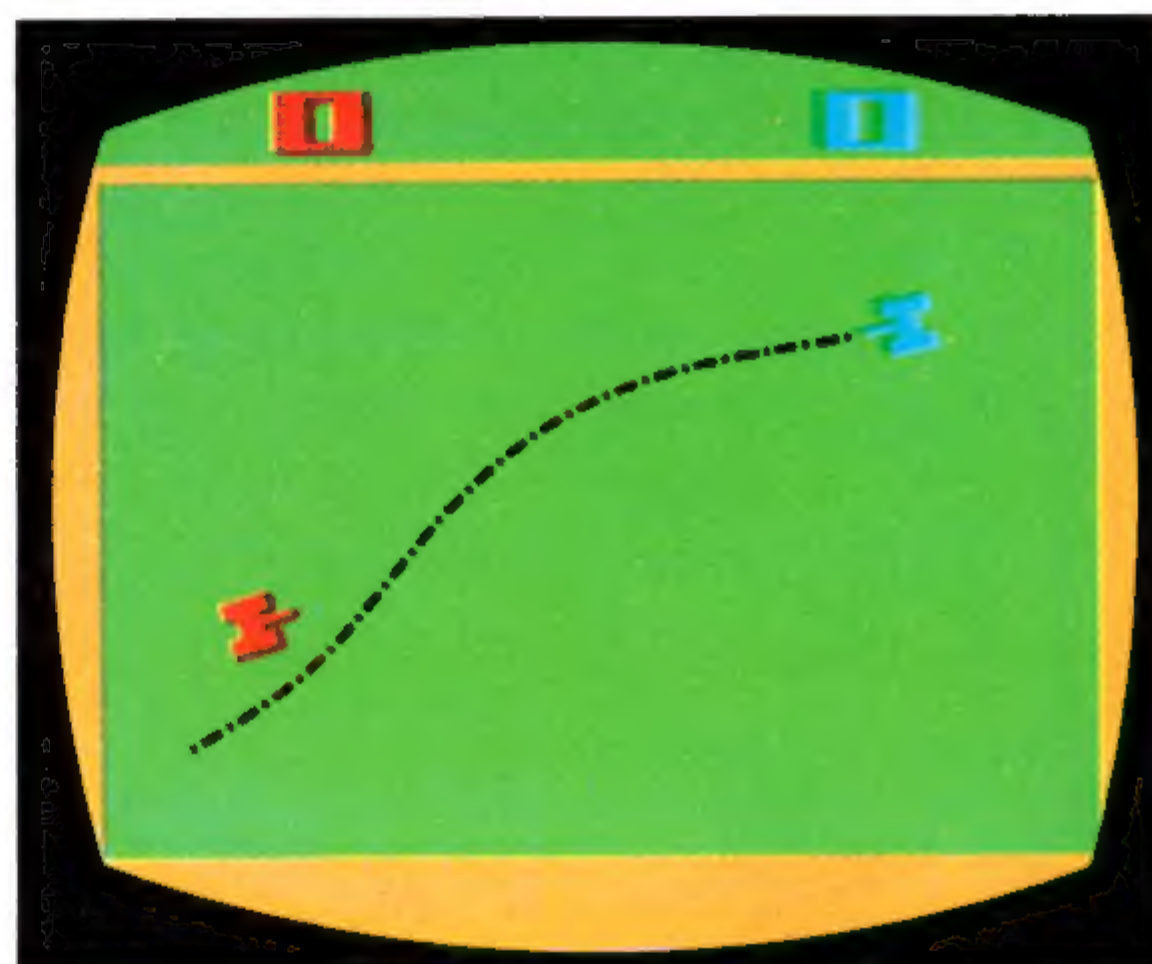


# TANK® GAMES

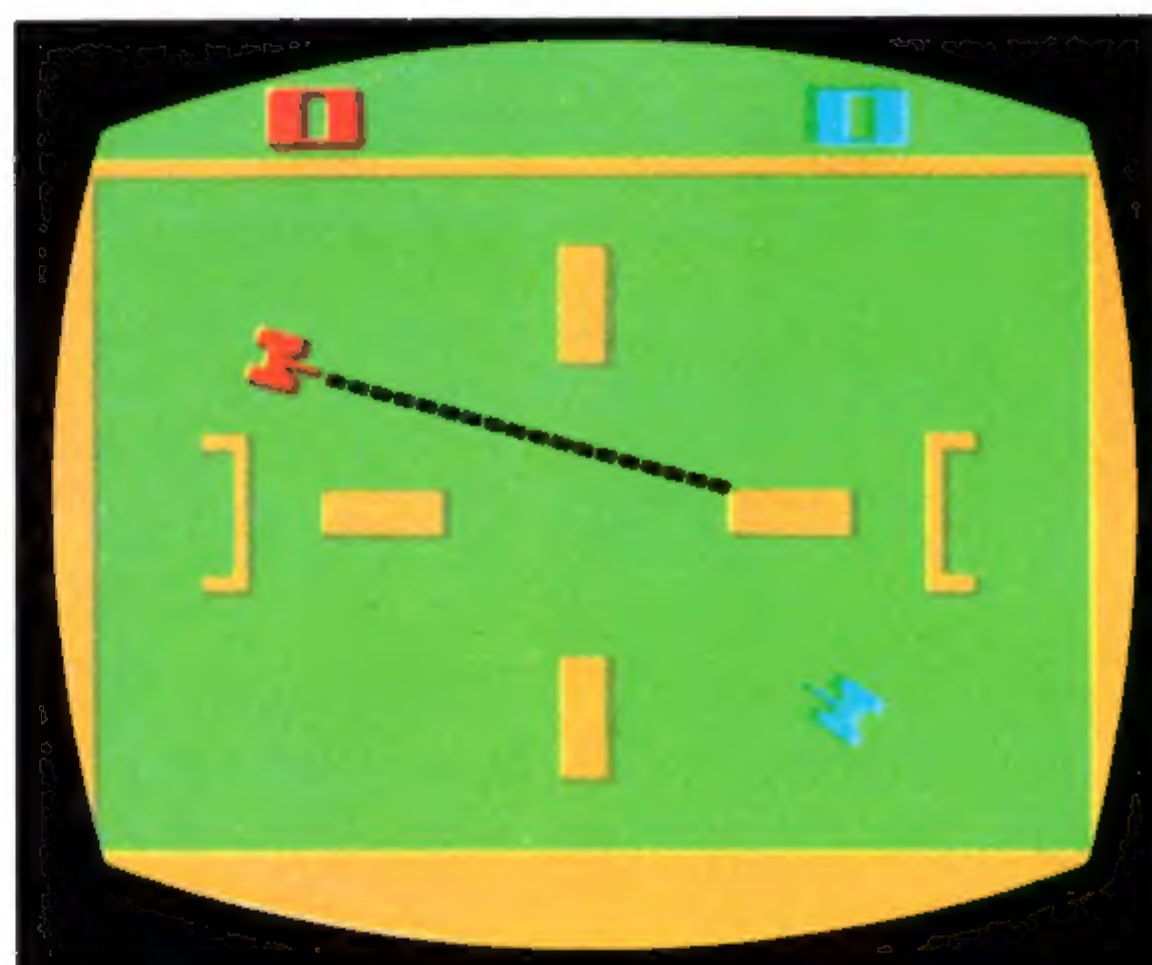
The object of TANK® is to hit your opponent as many times as you can before the game ends. You score one point for each hit. Straight (Fig. D)

## GAME NO.

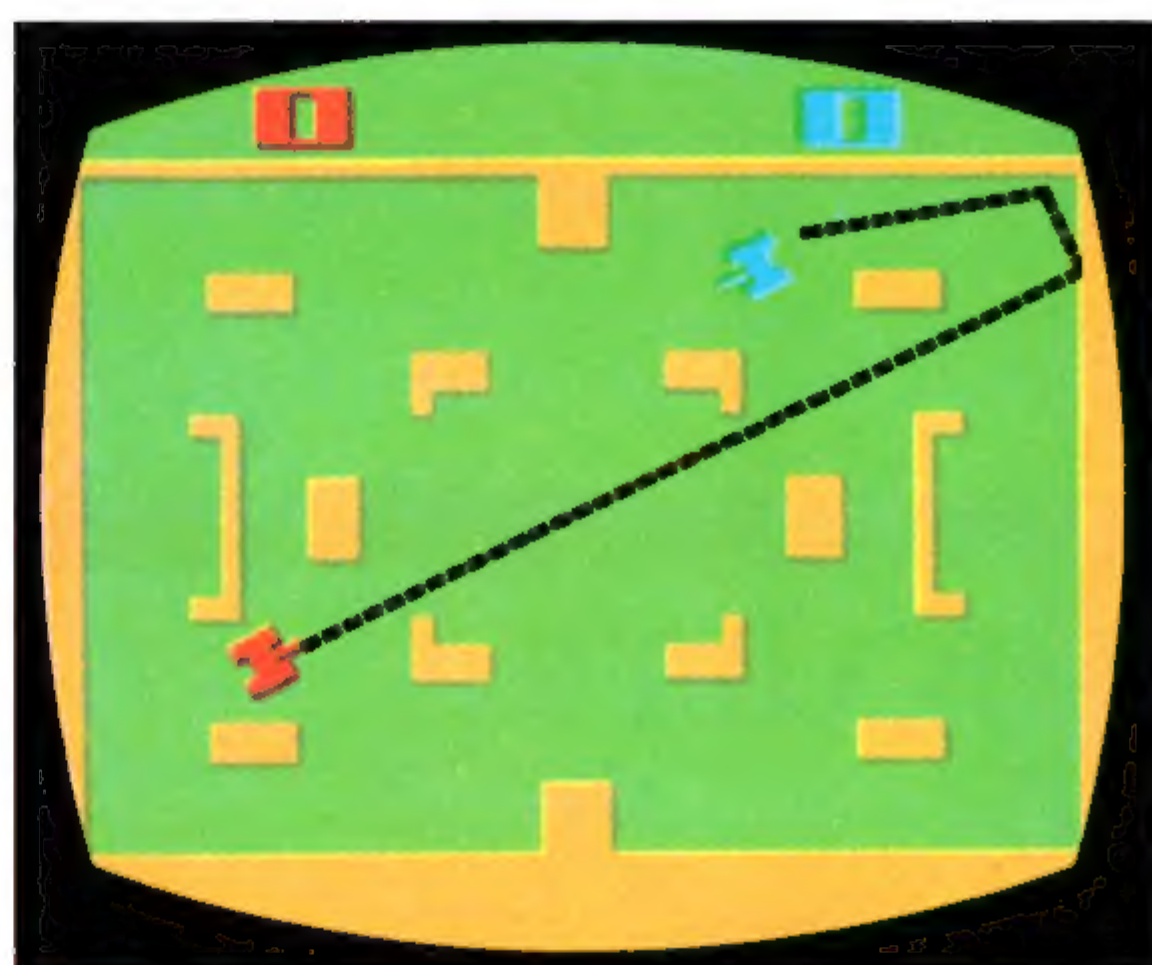
1. Open Field (Fig. G)  
Guided Missile (Fig. E)
2. Easy Maze (Fig. H)  
Guided Missile (Fig. E)
3. Easy Maze (Fig. H)  
Straight Missile (Fig. D)
4. Complex Maze (Fig. I)  
Guided Missile (Fig. E)
5. Complex Maze (Fig. I)  
Straight Missile (Fig. D)



*Fig. G—Tank® Open Playfield*



*Fig. H—TANK® Easy Maze Playfield*



*Fig. I—Tank® Complex Maze Playfield*

# COMBAT



## TANK-PONG™ GAMES

---

TANK-PONG™ is a unique series of games from Atari. The missile will bounce off the walls and barriers of the playfield. In the "Direct Hit" games, you score by hitting your opponent either head on, or by bouncing your missile. In "Billiard Hit," your missile must bounce at least once before hitting your opponent to score. If, after firing, your own missile hits your tank, it will not score against you.

### GAME NO.

- 6. Easy Maze (Fig. H)  
Direct Hit or Billiard (Fig. F)
- 7. Complex Maze (Fig. I)  
Direct Hit or Billiard (Fig. F)
- 8. Open Field (Fig. G)  
Billiard Hit (Fig. F)
- 9. Easy Maze (Fig. H)  
Billiard Hit (Fig. F)

## INVISIBLE TANK® GAMES

---

You and your opponent are invisible to each other, except when a missile is fired or when a hit is made. In addition, the tanks become visible whenever they bump into a wall or barrier.

### GAME NO.

- 10. Open Field (Fig. G)  
Guided Missiles (Fig. E)
- 11. Easy Maze (Fig. H.)  
Guided Missiles (Fig. E)

## INVISIBLE TANK-PONG™ GAMES

---

These games combine the invisible play feature with the missile action of TANK-PONG.™

### GAME NO.

- 12. Easy Maze (Fig. H)  
Direct Hit or Billiard (Fig. F)
- 13. Open Field (Fig. G)  
Billiard Hit (Fig. F)
- 14. Easy Maze (Fig. H)  
Billiard Hit (Fig. F)



## BIPLANE GAMES

The Biplane and JET-FIGHTER games play on the two playfields shown at the right. In Figure K, the cloud formations can be used to “Hide” from your opponent. However, a hit can be scored when hiding in a cloud.

Become the “Scourge of the Skies!” Defeat the Red Baron once and for all . . .

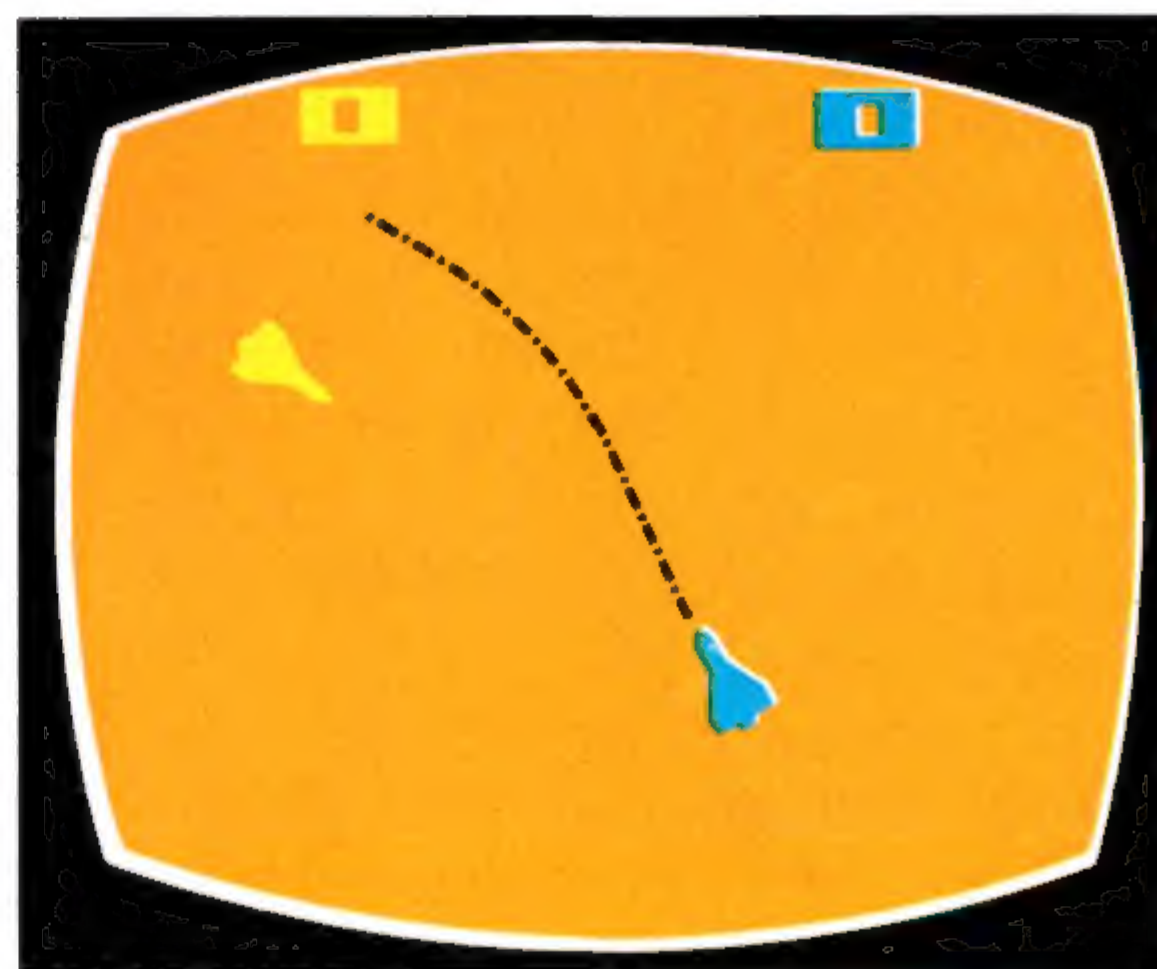
### GAME NO.

15. Clouds (Fig. K)  
Guided Missiles (Fig. E)
16. Clouds (Fig. K)  
Straight Missiles (Fig. D)
17. Clouds (Fig. K)  
Machine Guns (Fig. D)
18. Open Skies (Fig. J)  
Machine Guns (Fig. D)

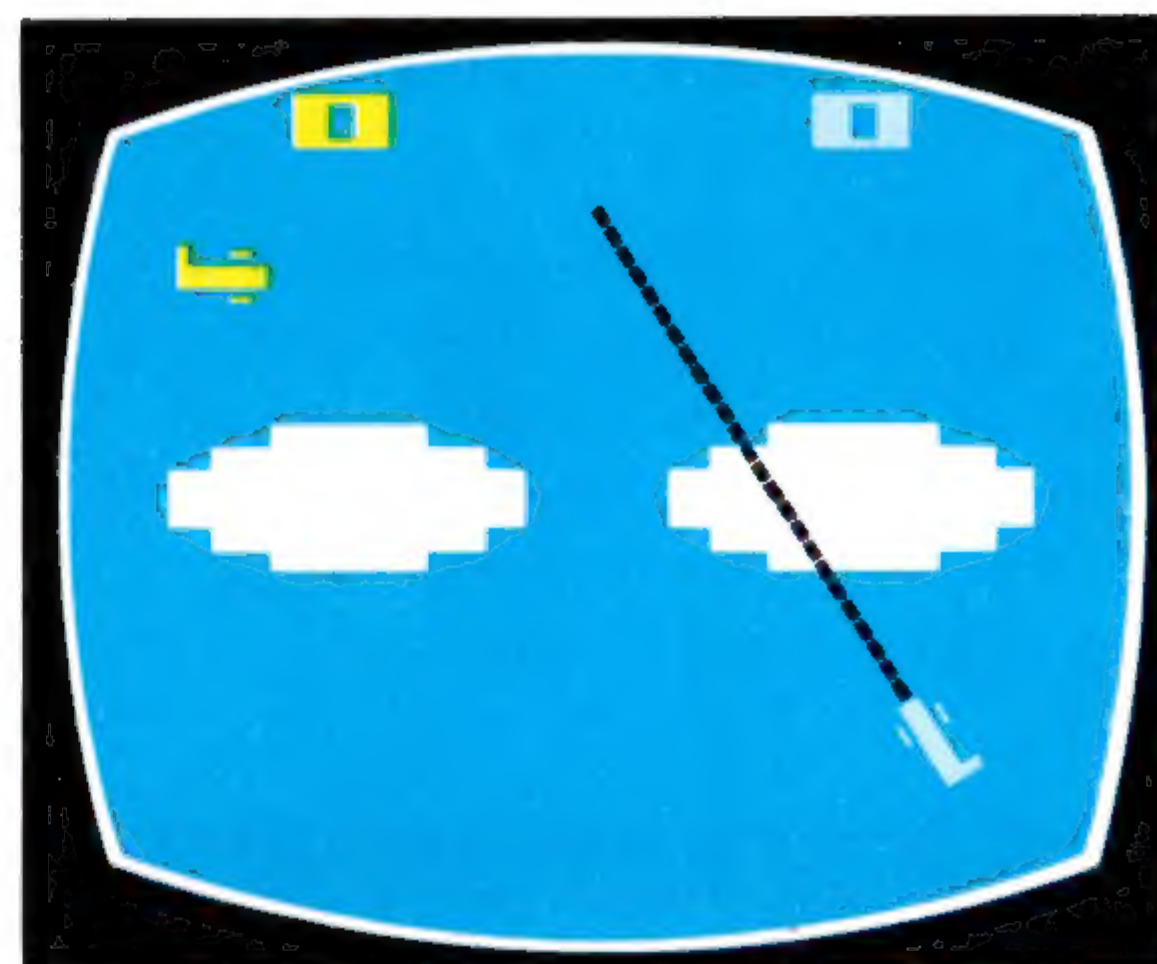
Feel you need help? Play 2 against 2 or 1 Bomber against 3 Biplanes. Your Biplanes always fly in formation, and each Biplane in your group will shoot simultaneously when you push the firing button.

### GAME NO.

19. 2 vs. 2  
Open (Fig. J)  
Guided (Fig. E)
20. 1 vs. 3  
Open (Fig. J)  
Straight (Fig. D)



*Fig. J—Open Sky*



*Fig. K—Clouds*



# JET-FIGHTER™ GAMES

Just how good a Jet Jockey are you? Here's a chance to find out.

## GAME NO.

- 21. Clouds (Fig. K)  
Guided Missiles (Fig. E)
- 22. Clouds (Fig. K)  
Straight Missiles (Fig. D)
- 23. Open Skies (Fig. J)  
Guided Missiles (Fig. E)
- 24. Open Skies (Fig. J)  
Straight Missiles (Fig. D)

If you are super-good, here are some variations to try. The jets fly in formation and shoot at the same time when you push the firing button.

## GAME NO.

- 25. 2 vs. 2  
Clouds (Fig. K)  
Guided (Fig. E)
- 26. 1 vs. 3  
Open (Fig. J)  
Guided (Fig. E)
- 27. 2 vs. 2  
Open (Fig. J)

# COMBAT





A Warner Communications Company

<div>ATARI® A Warner Communications Company</div>																														
Game No.	TANK®					TANK-PONG™					INVISIBLE TANK™					INVISIBLE TANK-PONG™					BIPLANE					JET FIGHTER™				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27			
Guided Missile	Orange	Orange			Orange						Orange	Orange									Orange		Orange			Orange	Orange			
Machine Guns																	Purple													
Direct Hit						Green	Purple						Purple																	
Billiard Hit						Green	Green	Green	Green			Green	Green	Green																
Open Field	Red									Red			Red					Red	Red	Red				Red	Red	Red	Red			
Easy Maze		Yellow	Yellow				Yellow				Yellow	Yellow	Yellow																	
Complex Maze				Green	Green		Green																							
Clouds															Blue	Blue	Blue				Blue				Blue					

1 vs. 3  
2 vs. 2

2 vs. 2  
1 vs. 3  
2 vs. 2

MANUAL, PROGRAM AND AUDIOVISUAL © 1978 ATARI  
Printed in Taiwan  
C016973-01 REV. 2  
ATARI, INC., Consumer Division P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

COMBAT



**27** JEUX VIDEO

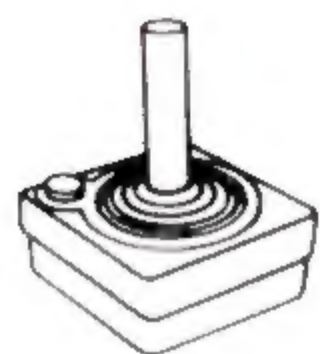
---

# COMBAT

---



# UTILISATION DES COMMANDES



Pour ce programme de jeux ATARI®, utiliser les commandes à manette. S'assurer qu'elles sont bien branchées dans les prises droite (RIGHT) et gauche (LEFT) situées à l'arrière du Video Computer System™ ATARI®. Le bouton rouge de la commande doit se trouver en haut et à gauche par rapport au joueur, et dans la direction de l'écran de télévision.

Pour jouer seul, brancher une des commandes sur la prise gauche (LEFT).

**N.B.** Avant d'introduire ou de retirer un programme de jeux ATARI, il faut toujours fermer l'interrupteur du pupitre (position **OFF**) afin de protéger les composants électroniques et d'éviter une usure prématurée du Video Computer System ATARI.

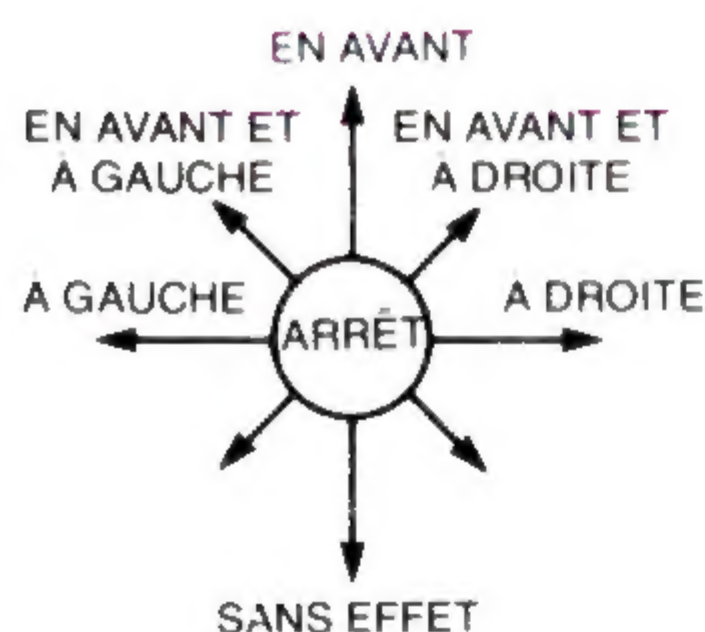
Pour tous les jeux de TANK®, déplacer la manette comme indiqué sur la Figure A. Pour avancer, la

pousser vers l'avant; pour tourner à droite, vers la droite; pour aller à gauche, vers la gauche. Les positions arrière sont sans effet sur le tank.

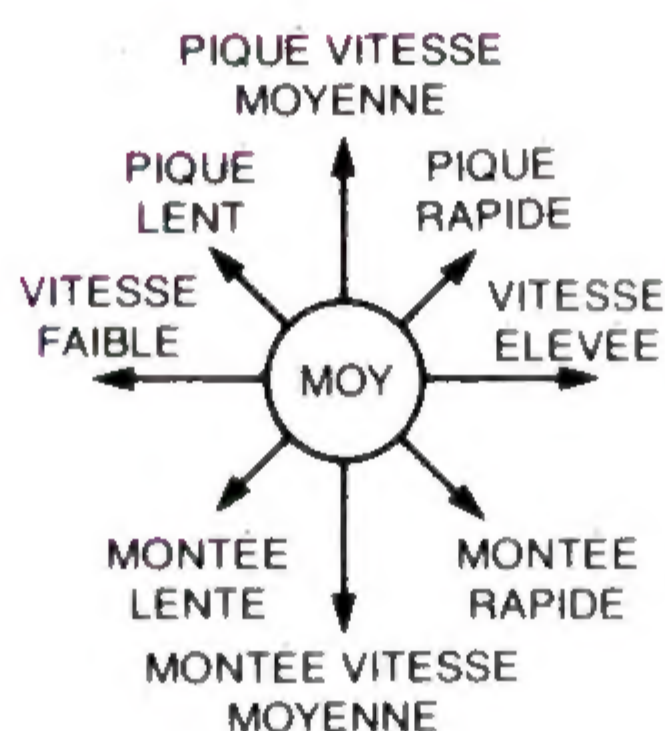
Pour la commande de l'avion dans les jeux de BIPLANE, se reporter à la Figure B. La vitesse se commande en déplaçant la manette vers la gauche (vitesse minimale) ou vers la droite (vitesse maximale). Déplacer la manette vers l'avant pour faire un piqué, vers l'arrière pour monter.

Dans les jeux de JET-FIGHTER™, la vitesse du chasseur se commande en déplaçant la manette vers l'avant (vitesse maximale) ou vers l'arrière (vitesse minimale). Pour virer à droite ou à gauche, déplacer la manette vers la droite ou vers la gauche (Fig. C).

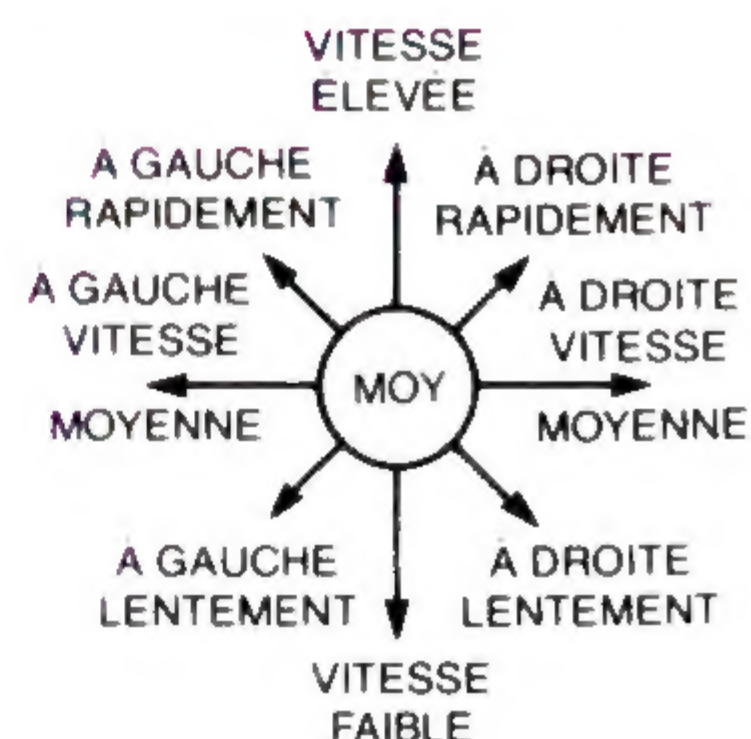
D'une manière générale, le combat est vu d'en haut dans les jeux de TANK et de JET-FIGHTER; il est vu de côté dans les jeux BIPLANE. Tous les jeux se terminent au bout de 2 minutes et 16 secondes.



**Figure A**



**Figure B**



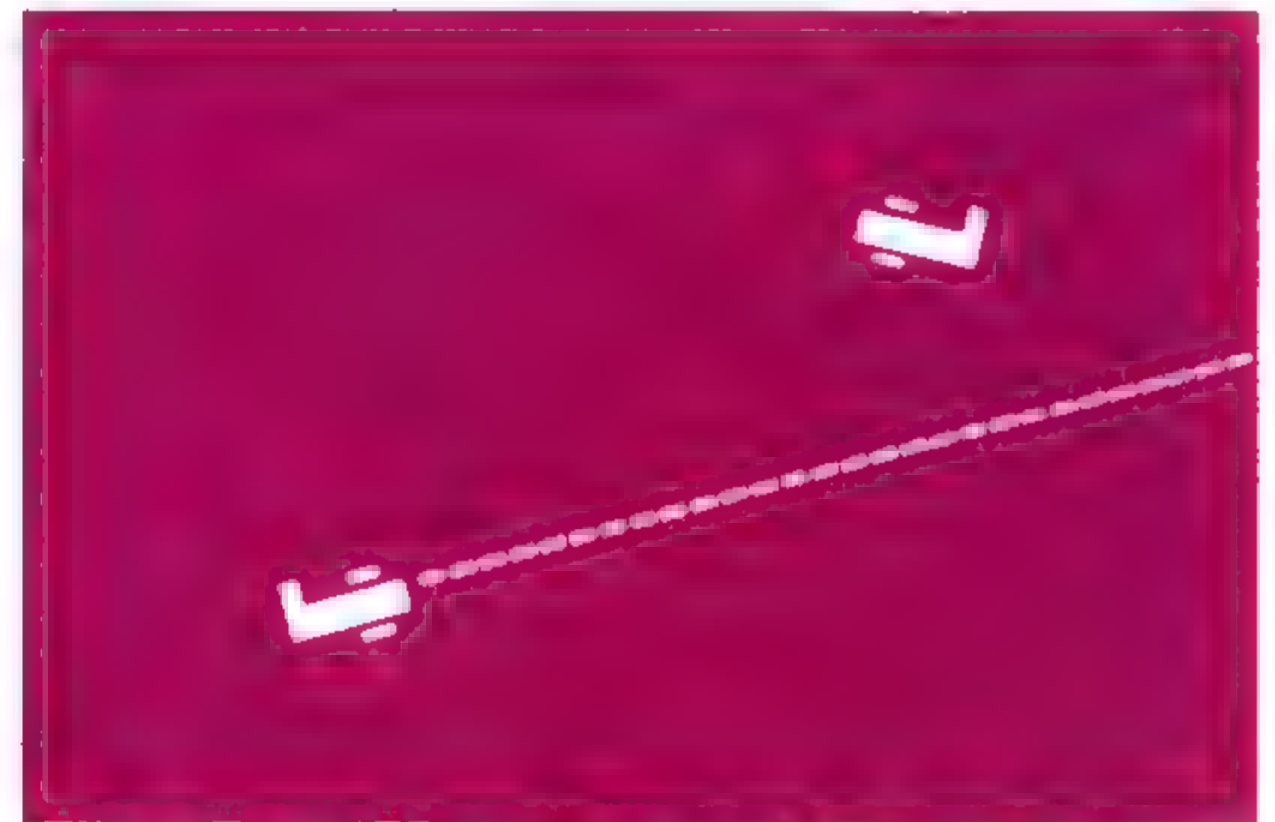
**Figure C**



# TIR DES MISSILES

Pour lancer les missiles, appuyer sur le bouton rouge de la commande à manette.

Dans les jeux qui prévoient des missiles à trajectoire directe, les missiles se déplacent suivant une ligne droite (Figure D). Les missiles de mitrillage sont des missiles à tir rapide à trajectoire directe.



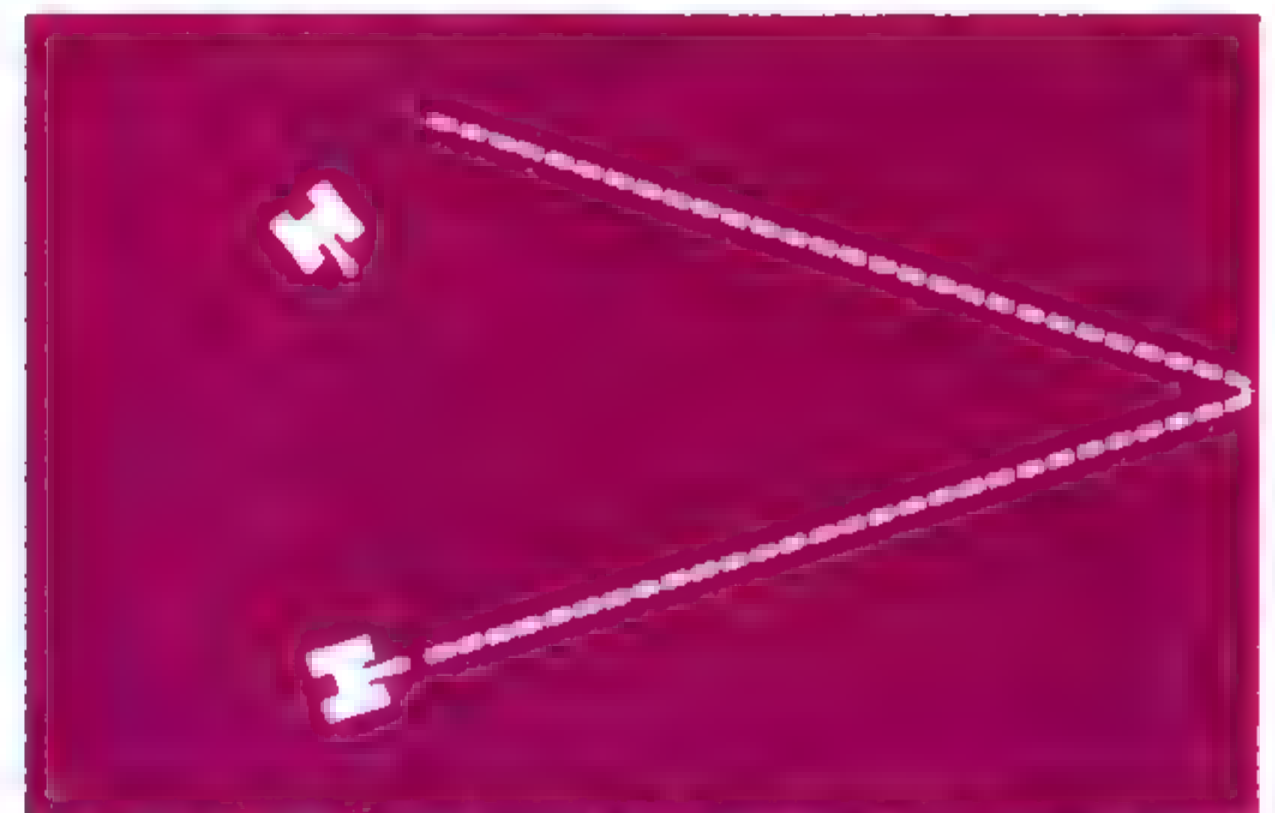
**Fig. D – Missiles à trajectoire directe**

Dans les jeux à missiles téléguidés, le missile peut poursuivre l'adversaire; il suffit de tourner la manette à droite ou à gauche après le lancement du missile (Fig. E).



**Fig. E – Missiles téléguidés**

Dans les jeux de TANK-PONG™, et seulement dans ces jeux, le missile ricoche sur les bords de l'écran et sur les obstacles (Fig. F).



**Fig. F – Trajectoire en ricochet**

## NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Le niveau de difficulté a (sélectionné sur le pupitre du Video Computer System) correspond, dans tous les jeux, à des missiles de portée inférieure à la portée

obtenue avec le niveau b.

En outre, dans les jeux de BIPLANE et de JET-FIGHTER, le joueur en position a vole moins vite que le joueur en position b.

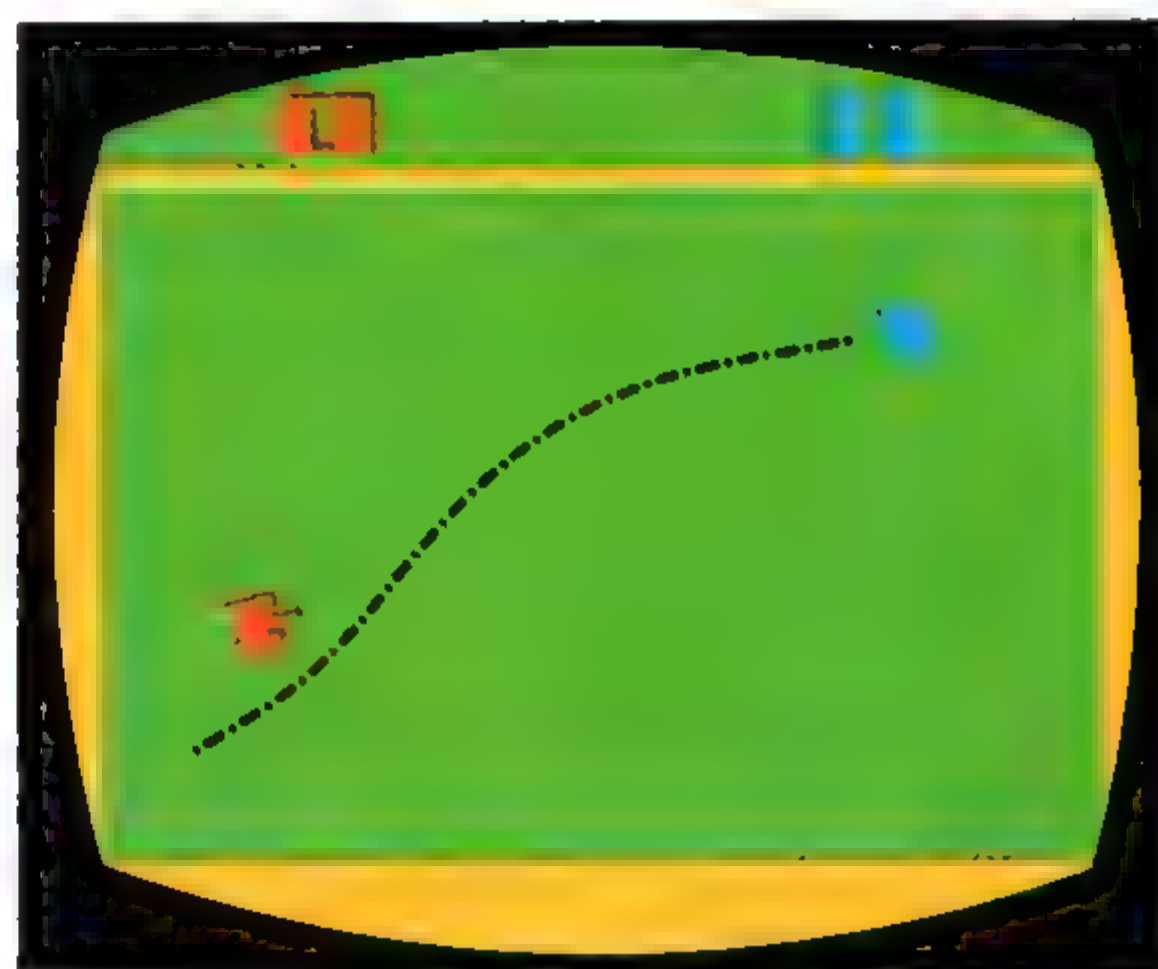


# JEUX DE TANK®

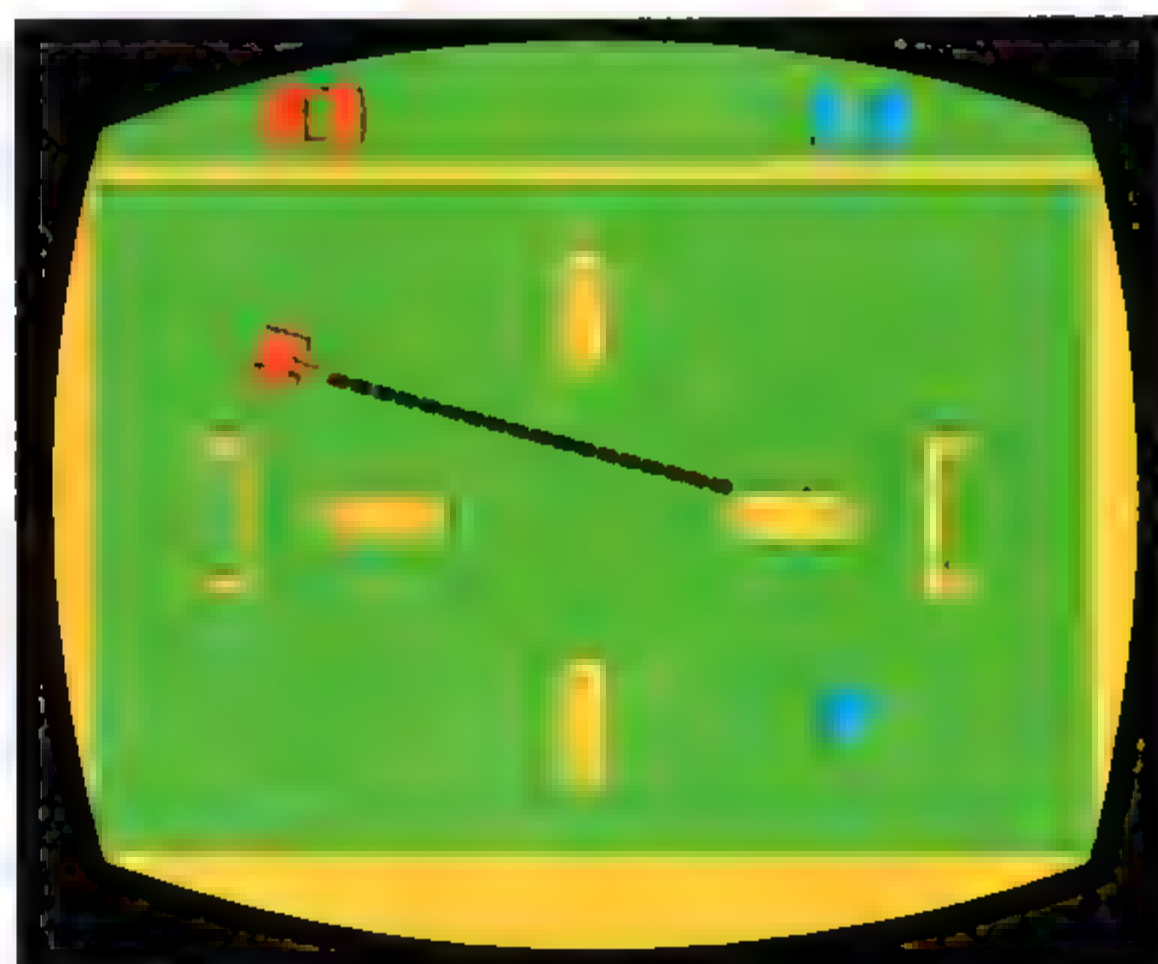
Dans les jeux de TANK®, il s'agit d'atteindre l'adversaire aussi souvent que possible avant la fin du jeu. Chaque coup au but fait marquer un point. Trajectoire directe (Fig. D).

JEU N° :

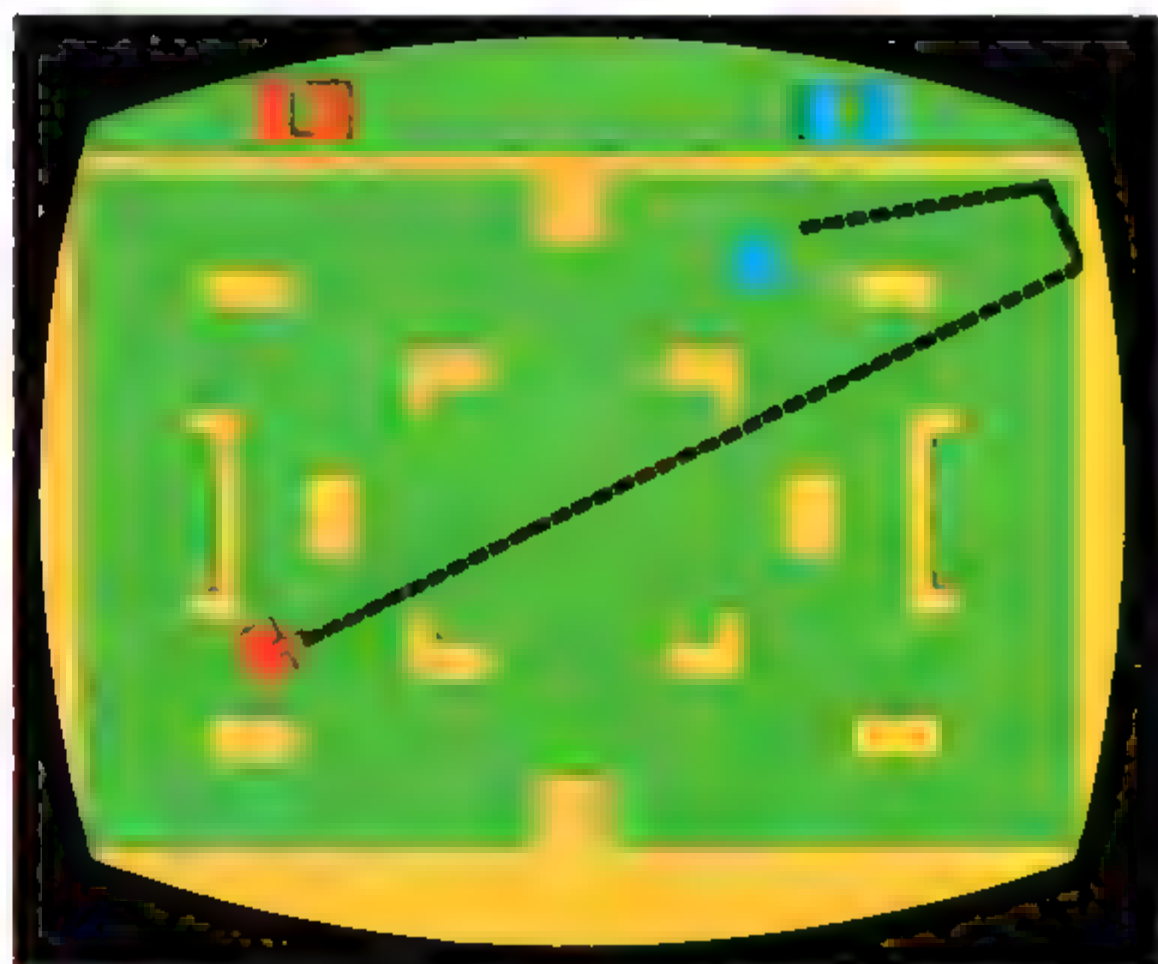
1. Champ dégagé (Fig. G)  
Missiles téléguidés (Fig. E)
2. Labyrinthe simple (Fig. H)  
Missiles téléguidés (Fig. E)
3. Labyrinthe simple (Fig. H)  
Missiles à trajectoire directe (Fig. D)
4. Labyrinthe complexe (Fig. I)  
Missiles téléguidés (Fig. E)
5. Labyrinthe complexe (Fig. I)  
Missiles à trajectoire directe (Fig. D)



**Fig. G – TANK® Terrain dégagé**



**Fig. H – TANK® Terrain à labyrinthe simple**



**Fig. I – TANK® Terrain à labyrinthe complexe**

COMBAT



## JEUX DE TANK-PONG™

Le TANK-PONG™ est une série exceptionnelle de jeux ATARI. Le missile ricoche sur les bords de l'écran et sur les obstacles du terrain. Pour marquer un point dans les jeux à trajectoire directe, il faut atteindre l'adversaire soit directement, soit par ricochet; dans les jeux à trajectoire en ricochet, le missile doit ricocher au moins une fois avant d'atteindre l'adversaire. Si le missile d'un joueur revient frapper son propre tank, l'adversaire ne marque pas de point.

JEU N° :

6. Labyrinthe simple (Fig. H)  
Trajectoire directe ou en ricochet (Fig. F)
7. Labyrinthe complexe (Fig. I)  
Trajectoire directe ou en ricochet (Fig. F)
8. Terrain dégagé (Fig. G)  
Trajectoire en ricochet (Fig. F)
9. Labyrinthe simple (Fig. H)  
Trajectoire en ricochet (Fig. F)

## JEUX D'INVISIBLE TANK®

Les deux adversaires sont invisibles l'un à l'autre, sauf lors du tir d'un missile ou lors d'un coup au but. Les tanks deviennent également visibles chaque fois qu'ils heurtent un obstacle ou le bord de l'écran.

JEU N° :

10. Terrain dégagé (Fig. G)  
Missiles téléguidés (Fig. E)
11. Labyrinthe simple (Fig. H)  
Missiles téléguidés (Fig. E)

## JEUX D'INVISIBLE TANK-PONG™

Ces jeux allient l'invisibilité au tir de missiles de jeux de TANK-PONG™.

JEU N° :

12. Labyrinthe simple (Fig. H)  
Trajectoire directe ou en ricochet (Fig. F)
13. Terrain dégagé (Fig. G)  
Trajectoire en ricochet (Fig. F)
14. Labyrinthe simple (Fig. H)  
Trajectoire en ricochet (Fig. F)



# JEUX DE BIPLANE

Les jeux de BIPLANE et de JET-FIGHTER se jouent sur les deux terrains représentés ci-contre. Sur la Figure K, des formations nuageuses permettent aux joueurs de se mettre à l'abri des coups de leur adversaire. Mais un joueur caché peut quand-même marquer des points.

Devenez le "Fléau du ciel"! Abattez le Baron rouge une fois pour toutes....

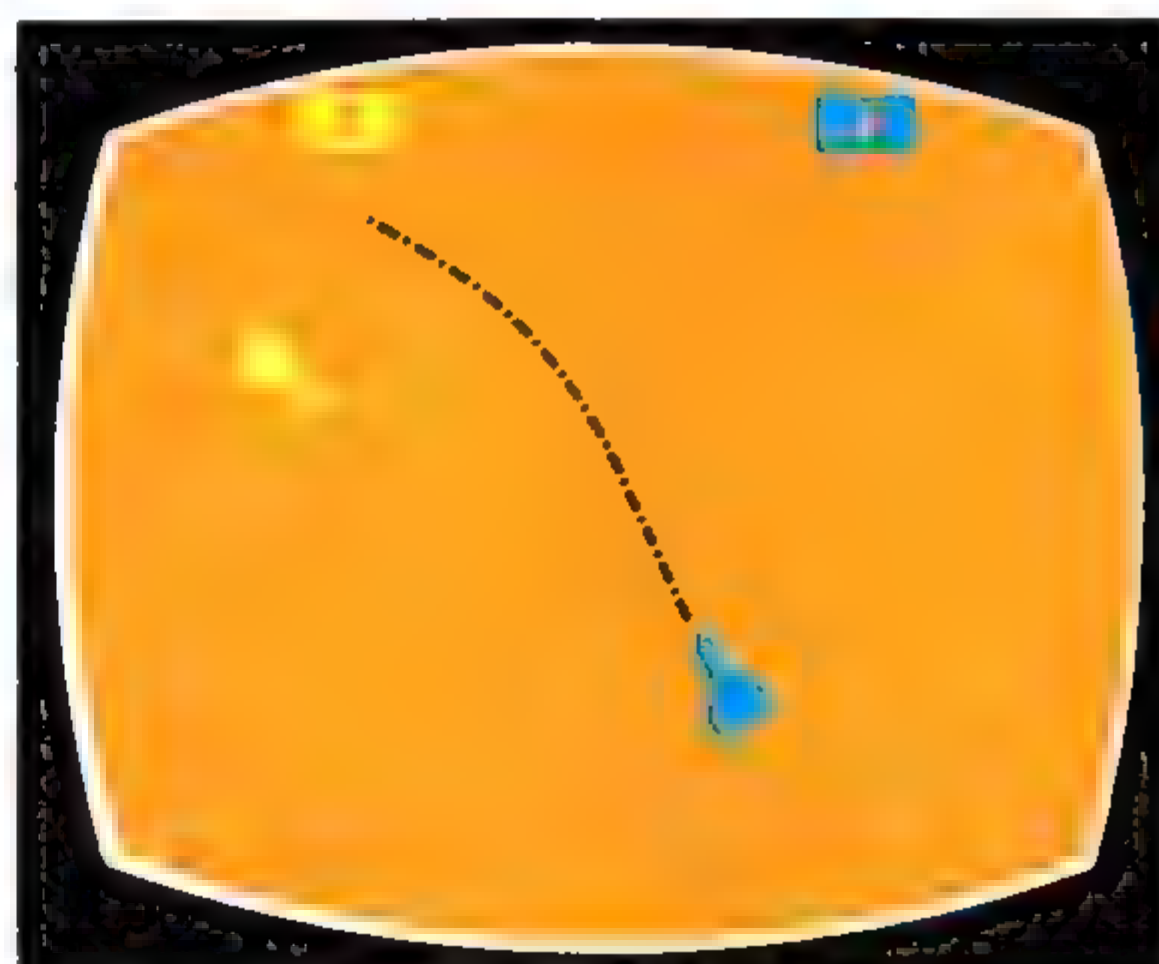
JEU N° :

15. Nuages (Fig. K)  
Missiles téléguidés (Fig. E)
16. Nuages (Fig. K)  
Missiles à trajectoire directe (Fig. D)
17. Nuages (Fig. K)  
Missiles de mitrailage (Fig. D)
18. Ciel dégagé (Fig. J)  
Missiles de mitrailage (Fig. D)

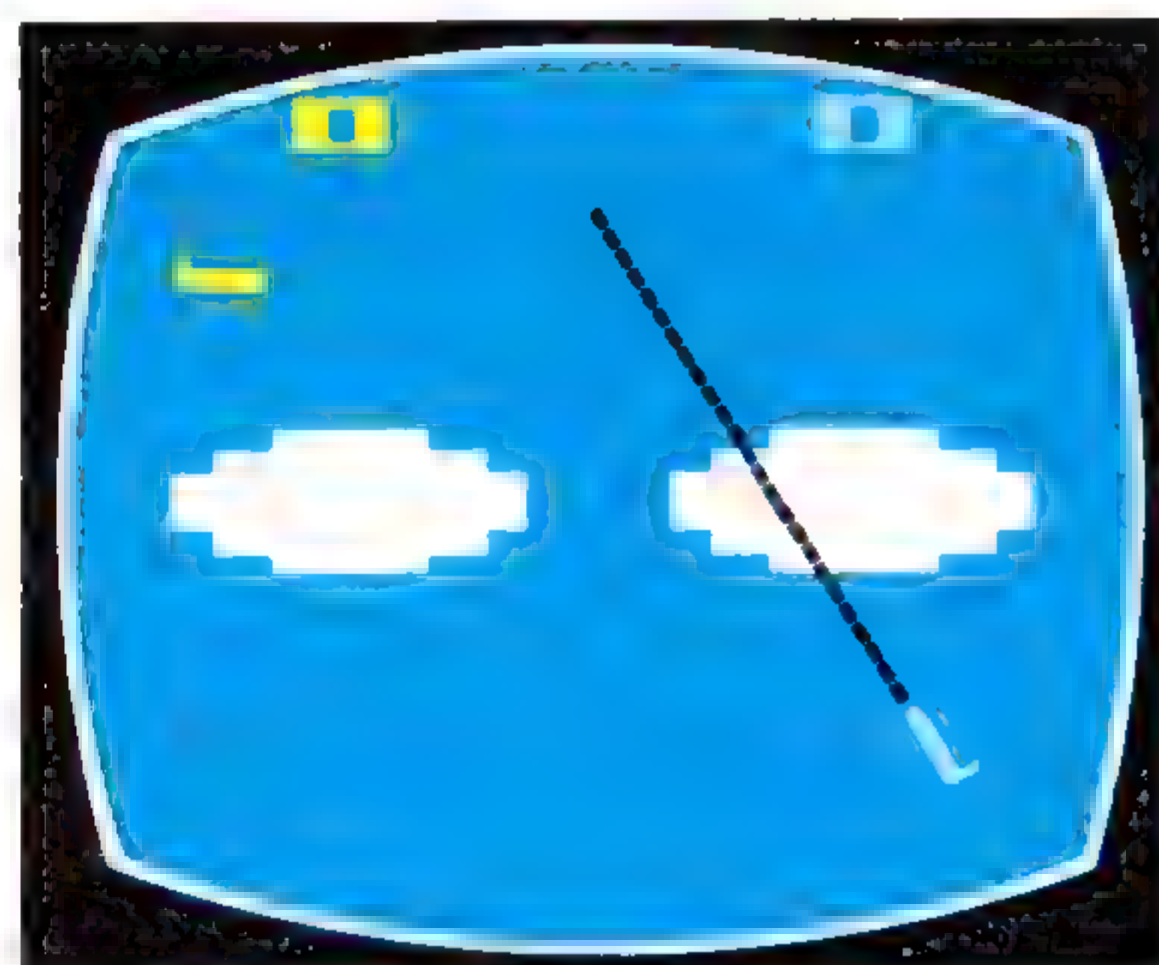
C'est trop difficile pour vous? Jouez à deux contre deux, ou un bombardier contre trois biplans. Les biplans volent toujours en formation et les biplans d'un groupe tirent tous en même temps quand on presse le bouton de mise à feu.

JEU N° :

19. 2 contre 2  
Ciel dégagé (Fig. J)  
Missiles téléguidés (Fig. E)
20. 1 contre 3  
Ciel dégagé (Fig. J)  
Missiles à Trajectoire directe (Fig. D)



**Fig. J – Ciel dégagé**



**Fig. K – Nuages**



# JEUX DE JET-FIGHTER

Êtes-vous vraiment un bon pilote de chasse? Voilà l'occasion de le savoir.

JEU N° :

- 21. Nuages (Fig. K)  
Missiles téléguidés (Fig. E)
- 22. Nuages (Fig. K)  
Missiles à trajectoire directe (Fig. D)
- 23. Ciel dégagé (Fig. J)  
Missiles téléguidés (Fig. E)
- 24. Ciel dégagé (Fig. J)  
Missiles à trajectoire directe (Fig. D)

Pour les champions, il existe quelques variantes de plus. Les chasseurs volent en formation et tirent tous en même temps quand on presse le bouton de mise à feu.

JEU N° :


- 25. 2 contre 2  
Nuages (Fig. K)  
Missiles téléguidés (Fig. E)
- 26. 1 contre 3  
Ciel dégagé (Fig. J)  
Missiles téléguidés (Fig. E)
- 27. 2 contre 2  
Ciel dégagé (Fig. J)

COMBAT





**Answer** Correctly identified, 100%



A Warner Company

Jeu n°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
TANK®																											
TANK-PONG™																											
INVISIBLE TANK™																											
INVISIBLE TANK-PONG™																											
TANK-PONG™																											
BIPLANE																											
JET FIGHTER™																											

**NOTICE, PROGRAMME ET ÉLÉMENT AUDIO-VISUEL © 1978 ATARI, INC.**  
**Printed in Taiwan**  
**C016973-01 REV. 2**

**C016973-01 REV. 2**

**ATARI, INC., Consumer Division** P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

# CONCRETE



27

TELE-SPIELE

---

COMBAT

---



# BETÄTIGUNG DES REGLERS



Für dieses Spielprogramm Steuerknüppel-Regler benutzen. Die Regler müssen fest mit den Buchsen LINKER und RECHTER REGLER hinten an Ihrem ATARI Video-Computer-System™ verbunden sein. Den Regler so halten, daß der rote Knopf nach links oben in Richtung Fernsehschirm zeigt.

Für Spiele mit nur einem Spieler Regler mit Buchse LINKER REGLER verbinden.

**Anmerkung:** Bei Einsetzen oder Entnahme eines ATARI-Spielprogramms die Konsole immer ausschalten. Dies trägt zum Schutz der Elektronikbestandteile und zur Verlängerung der Lebensdauer Ihres ATARI-Video-Computer-Systems bei.

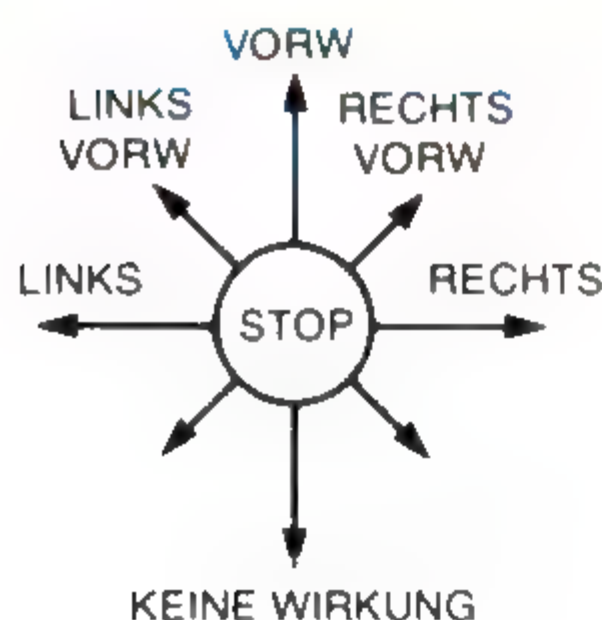
Für alle Panzer-Spiele den Steuerknüppel wie in Abb. A gezeigt bewegen. Um den Panzer vorwärts zu bewegen, den Steuerknüppel nach vorn bewegen. Um nach rechts zu gehen, Steuerknüppel nach rechts drücken. Um nach links zu

gehen, Steuerknüppel nach links drücken. Die Rückwärtspositionen sind beim Panzer wirkungslos.

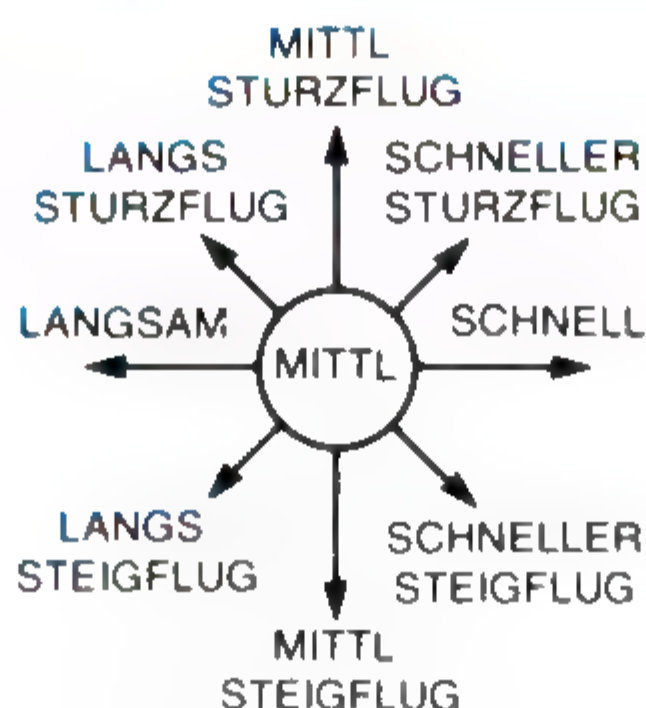
Steuerung des Doppeldeckers in diesen Spielen gemäß Abb. B. Geschwindigkeitsregelung durch Bewegung des Steuerknüppels von links (am langsamsten) nach rechts (am schnellsten). Sturzflug durch Bewegung des Steuerknüppels nach vorn, Steigflug durch Bewegung nach hinten.

In JET-FIGHTER™-(Düsenjäger)-Spielen wird die Geschwindigkeit des Düsenjägers durch Bewegung des Steuerknüppels von vorn (am schnellsten) nach hinten (am langsamsten) geregelt. Rechts- oder Linkswenden werden durch Bewegung des Steuerknüppels von links nach rechts geregelt.

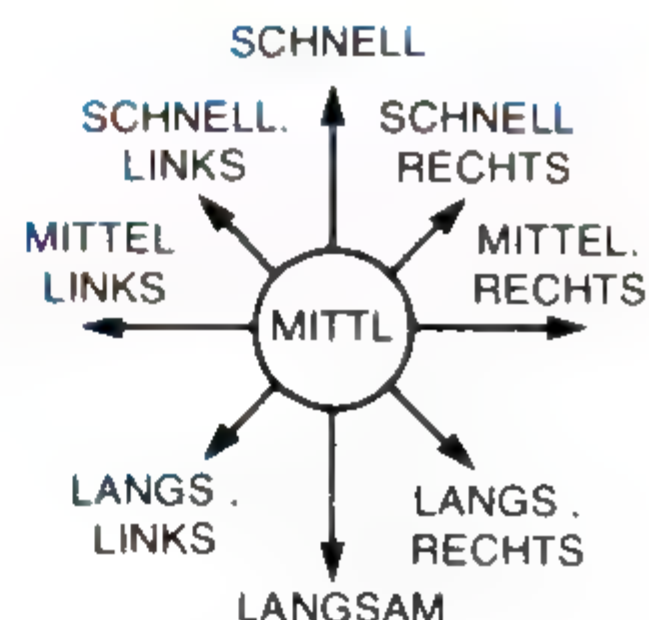
Als Faustregel gilt, daß das Spielgeschehen bei Panzer- und Düsenjäger-Spielen von oben gesehen wird, während es bei Doppeldecker-Spielen von der Seite gesehen wird. Alle Spiele enden nach 2 Minuten und 16 Sekunden.



**Abb. A**



**Abb. B**



**Abb. C**



# GESCHOSSVERLAUF

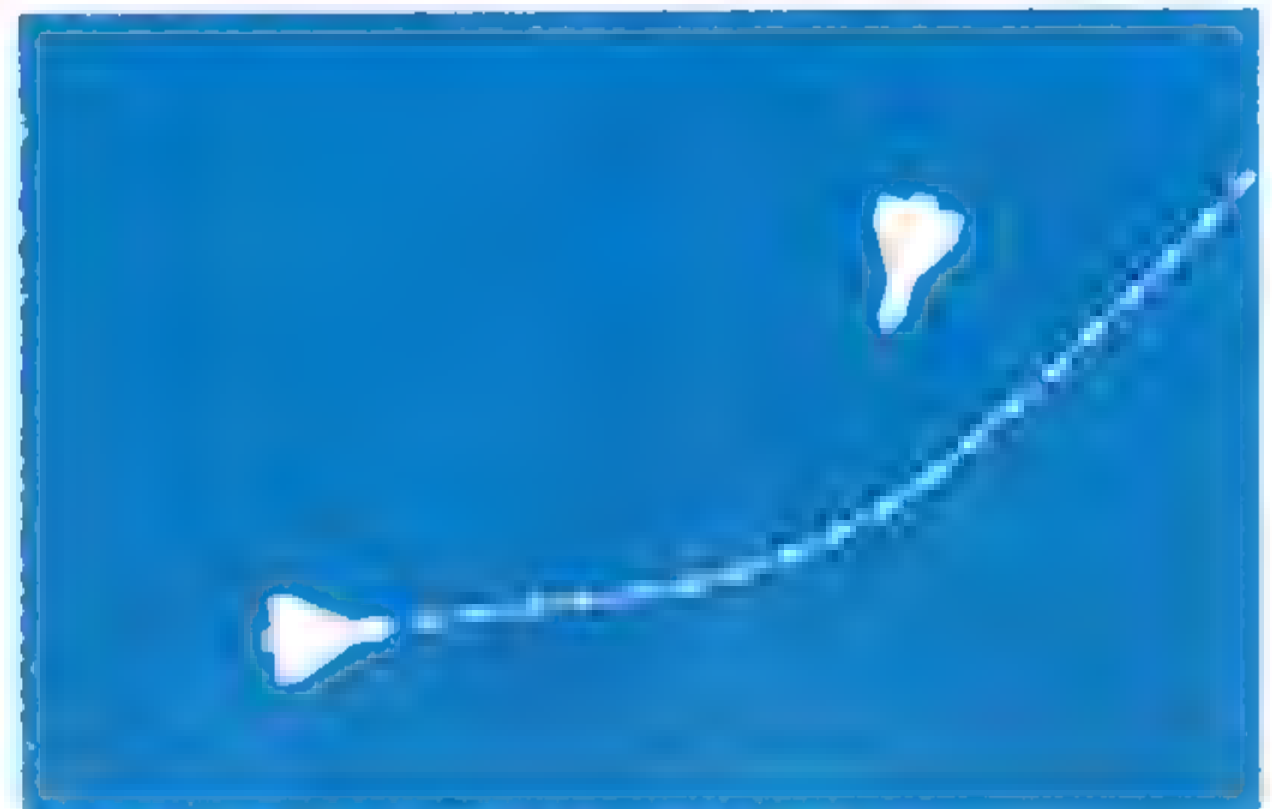
Zum Abfeuern des Geschosses roten Knopf auf dem Steuerknüppel-Regler drücken.

In den Spielen, in denen der Geschößverlauf als „Gerade“ beschrieben wird, fliegt das Geschöß in einer geraden Linie (Abb. D). „Maschinengewehr“-Geschosse sind gerade Schnellfeuer-Geschosse.



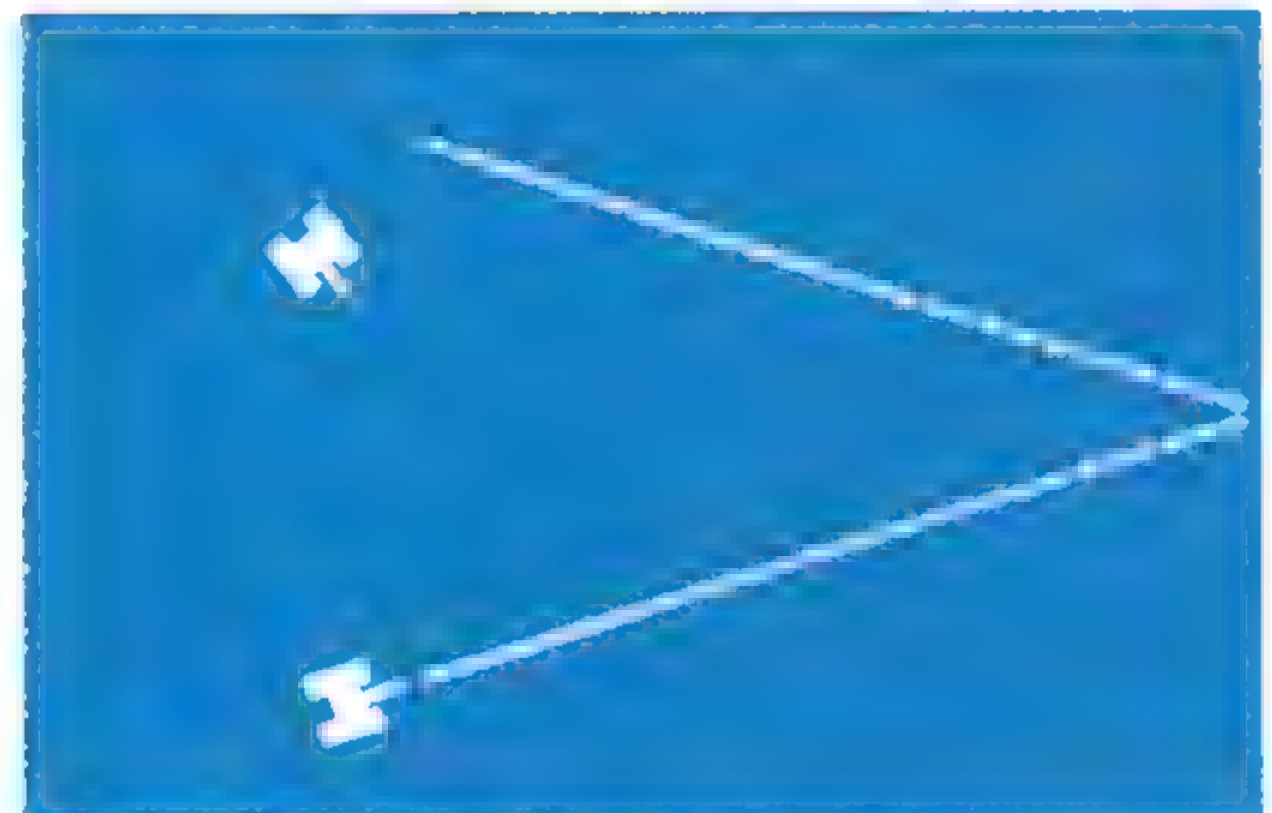
**Abb. D – Gerade Geschosse**

In „Lenkwaffen“-Spielen kann das Geschöß durch Bewegung des Steuerknüppels nach rechts oder links nach dem Abfeuern so gelenkt werden, daß es dem Gegner folgt (Abb. E).



**Abb. E – Lenkwaffen**

Ausschließlich in TANK-PONG™-Spielen prallt das Geschöß, wie in Abb. F gezeigt, von den Wänden und Hindernissen ab.



**Abb. F – Billard-Treffer**

# SCHWIERIGKEITSGRAD

Der Spieler mit Schwierigkeitsgrad **a** in allen Spielen hat eine geringere Geschößreichweite als der Spieler, der den Schwierigkeitsgrad **b** auf der Konsole des

Video-Computer-Systems einstellt. Bei den Doppeldecker- und Düsenjäger-Spielen fliegt der Spieler mit Stellung **a** außerdem langsamer als mit Stellung **b**.

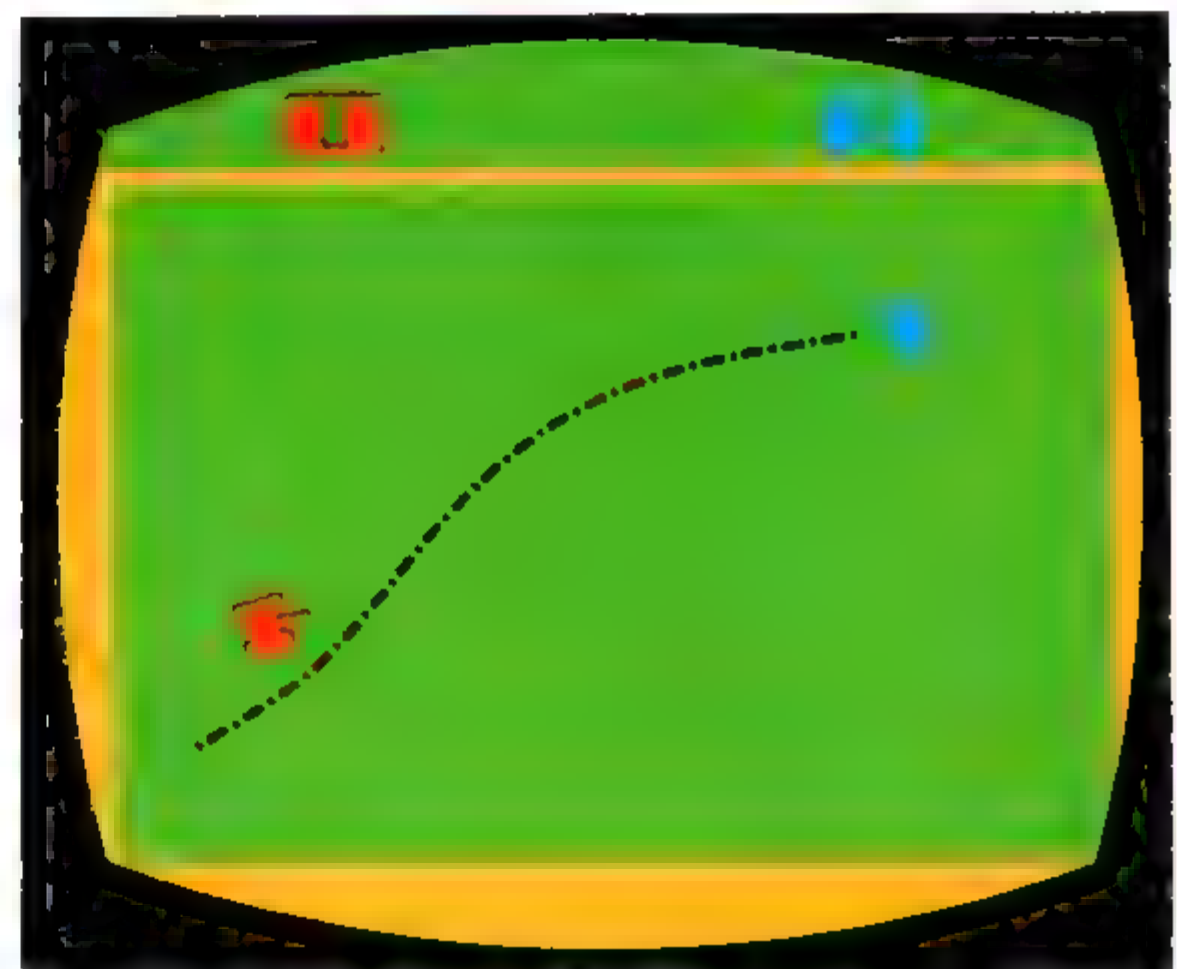


# TANK®-SPIELE

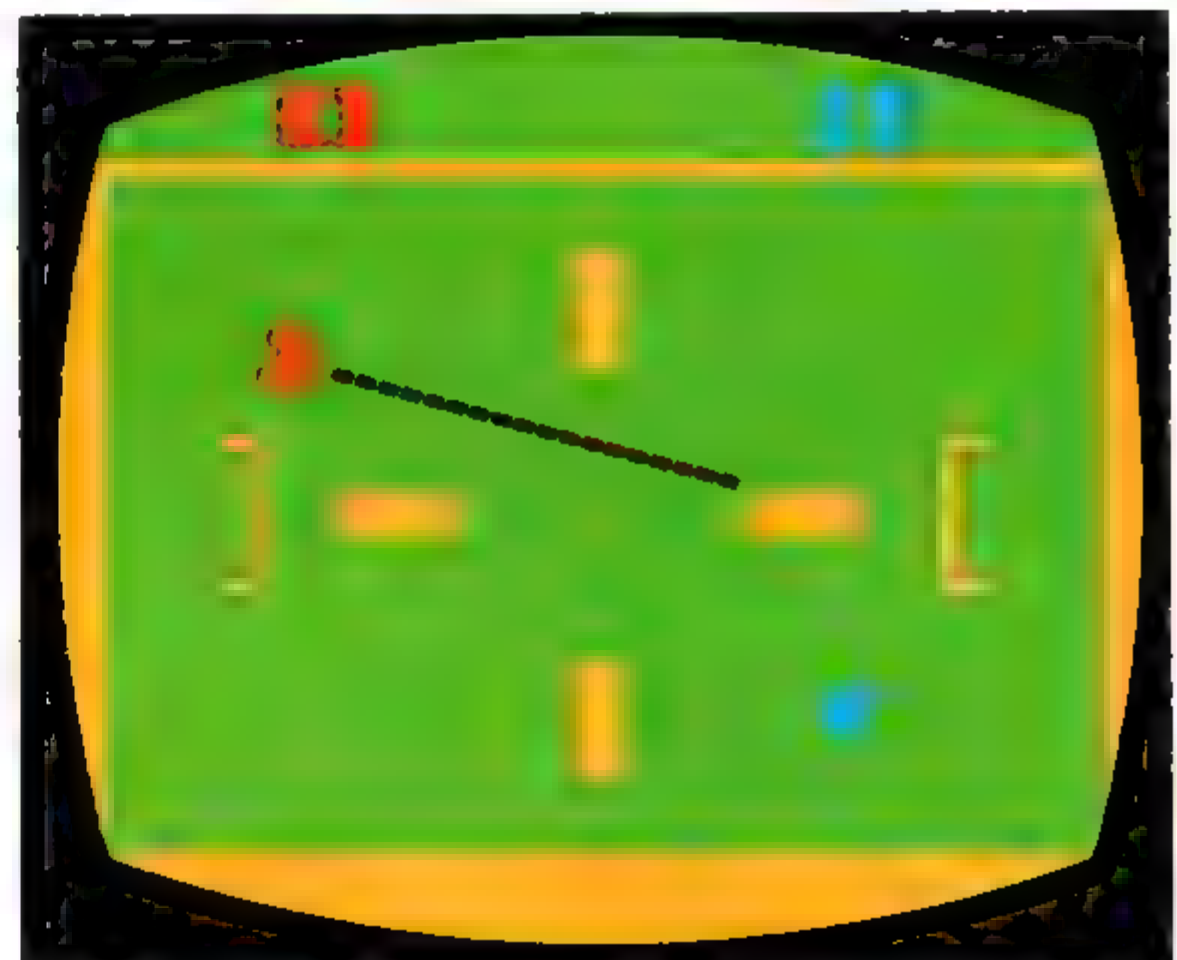
Ziel des TANK®-Spiels ist es, den Gegner vor Spielende so oft wie möglich zu treffen. Jeder Treffer bringt einen Punkt.

## SPIEL Nr.

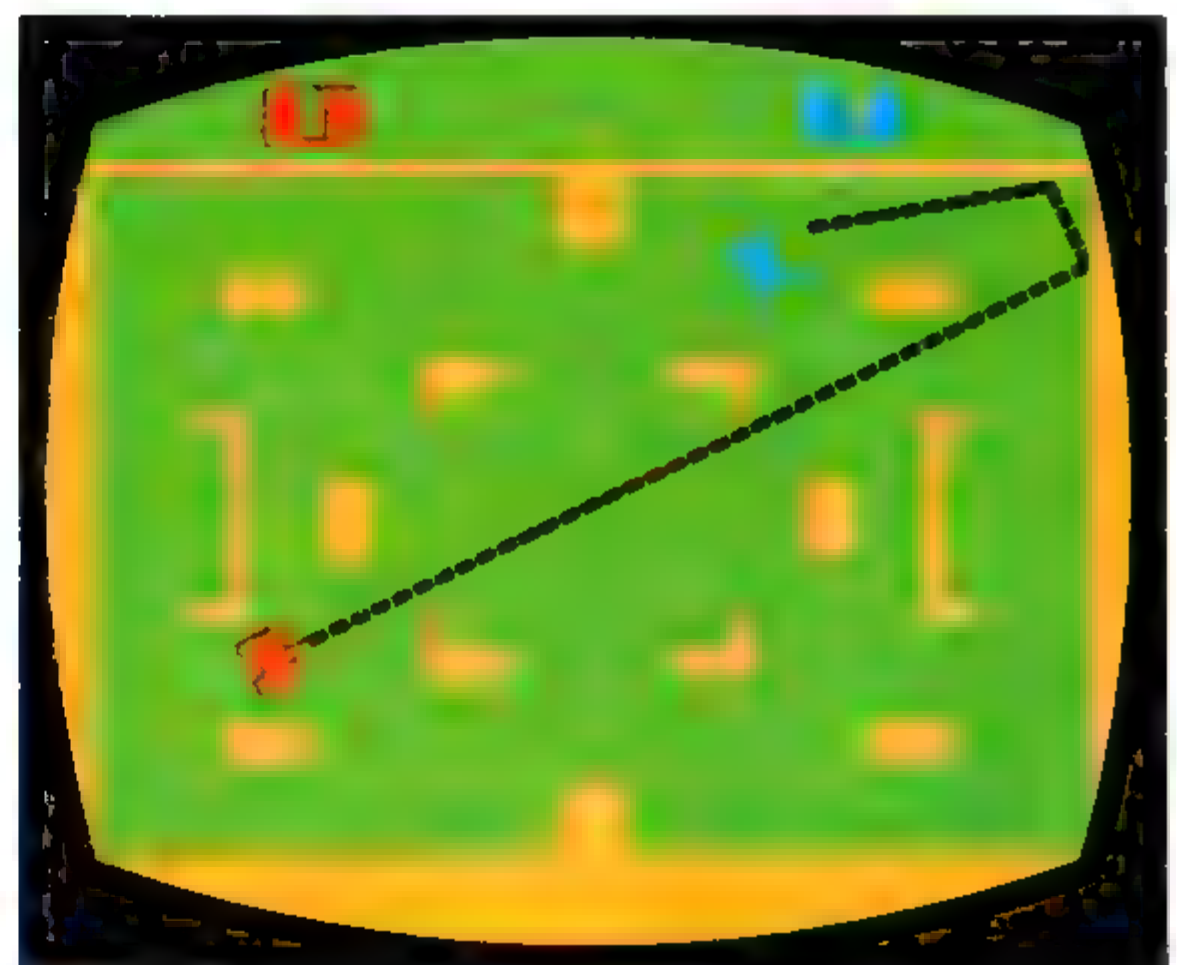
1. Offenes Feld (Abb. G)  
Lenkwaffen (Abb. E)
2. Einfache Hindernisse (Abb. H)  
Lenkwaffen (Abb. E)
3. Einfache Hindernisse (Abb. H)  
Gerade Geschosse (Abb. D)
4. Komplexe Hindernisse (Abb. I)  
Lenkwaffen (Abb. E)
5. Komplexe Hindernisse (Abb. I)  
Gerade Geschosse (Abb. D)



**Abb. G – Offenes Feld**



**Abb. H – Einfache Hindernisse**



**Abb. I – Komplexe Hindernisse**

COMBAT



## TANK-PONG™-SPIELE

TANK-PONG™ ist eine einzigartige Spielserie von Atari. Das Geschöß prallt von den Wänden und den Hindernissen im Spielfeld ab. In der Spielform „Volltreffer“ werden Punkte erzielt, indem der Gegner entweder direkt von vorn oder durch Abprallen des Geschosses getroffen wird. In der Spielform „Billard-Treffer“ muß das Geschöß, um Punkte zu erzielen, mindestens einmal irgendwo aufprallen, bevor es den Gegner trifft. Wenn das Geschöß den eigenen Panzer trifft, wird dies nicht als Punkt des Gegners gezählt.

### SPIEL Nr.

- 6. Einfache Hindernisse (Abb. H)  
Voll- oder Billard-Treffer (Abb. F)
- 7. Komplexe Hindernisse (Abb. I)  
Voll- oder Billard-Treffer (Abb. F)
- 8. Offenes Feld (Abb. G)  
Billard-Treffer (Abb. F)
- 9. Einfache Hindernisse (Abb. H)  
Billard-Treffer (Abb. F)

## INVISIBLE TANK®-SPIELE

Die Gegner sind füreinander unsichtbar, außer wenn ein Geschöß abgefeuert oder ein Treffer erzielt wird. Die Panzer werden außerdem sichtbar, wenn sie auf eine Wand oder ein Hindernis treffen.

### SPIEL Nr.

- 10. Offenes Feld (Abb. G)  
Lenkwaffen (Abb. E)
- 11. Einfache Hindernisse (Abb. H)  
Lenkwaffen (Abb. E)

## INVISIBLE TANK-PONG™-SPIELE

Diese Spiele verbinden die Spieleigenschaft der Unsichtbarkeit mit dem Geschößverlauf von TANK-PONG™.

### SPIEL Nr.

- 12. Einfache Hindernisse (Abb. H)  
Voll- oder Billard-Treffer (Abb. F)
- 13. Offenes Feld (Abb. G)  
Billard-Treffer (Abb. F)
- 14. Einfache Hindernisse (Abb. H)  
Billard-Treffer (Abb. F)



# BIPLANE-SPIELE

Die Doppeldecker- und Düsenjäger-Spiele benutzen die beiden rechts abgebildeten Spielfelder. Die Wolkenbildungen in Abb. K können dazu dienen, sich vor dem Gegner zu „verstecken“. Es ist jedoch möglich, einen Treffer zu erzielen, während man sich in einer Wolke versteckt.

Werden Sie zum „Schrecken der Lüfte“! Siegen Sie wie der Rote Baron...

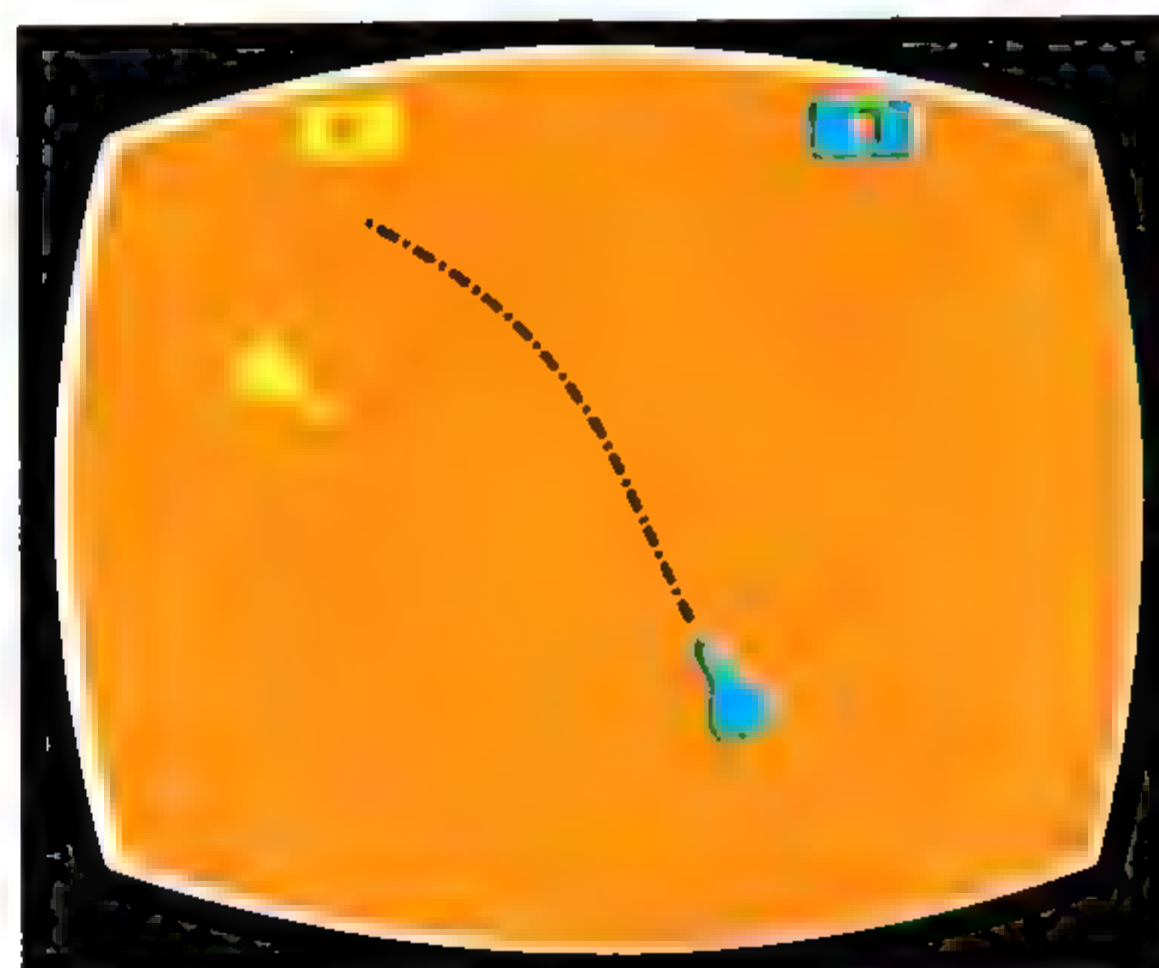
## SPIEL Nr.

15. Wolken (Abb. K)  
Lenkwaffen (Abb. E)
16. Wolken (Abb. K)  
Gerade Geschosse (Abb. D)
17. Wolken (Abb. K)  
Maschinengewehre (Abb. D)
18. Offener Himmel (Abb. J)  
Maschinengewehre (Abb. D)

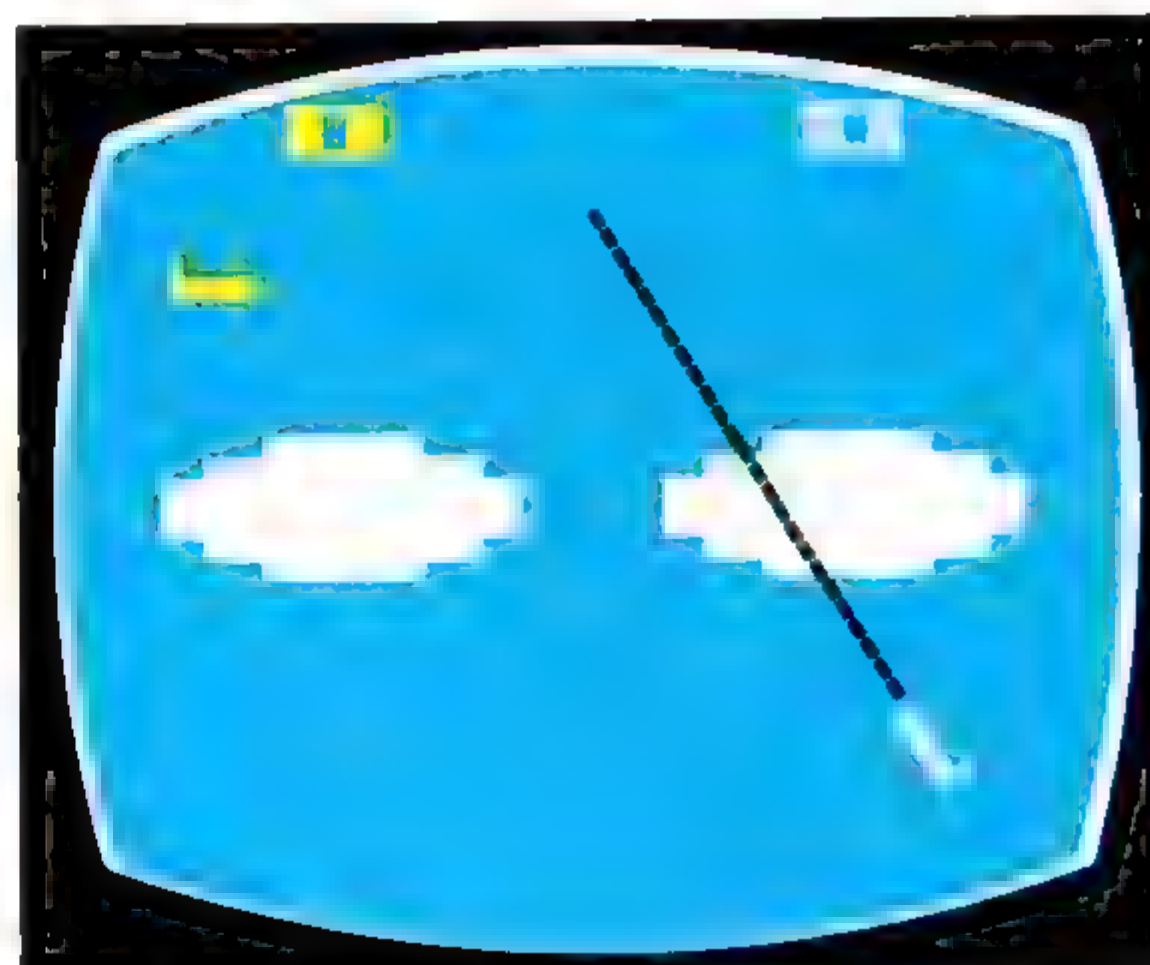
Brauchen Sie Unterstützung?  
Spielen Sie 2 gegen 2 oder 1  
Bomber gegen 3 Doppeldecker.  
Doppeldecker fliegen immer im  
Verband, und beim Drücken des  
Feuerknopfes feuern alle Doppel-  
decker in der Gruppe gleichzeitig.

## SPIEL Nr.

19. 2 gegen 2  
Offener Himmel (Abb. J)  
Lenkwaffen (Abb. E)
20. 1 gegen 3  
Offener Himmel (Abb. J)  
Gerade Geschosse (Abb. D)



**Abb. J – Offener Himmel**



**Abb. K – Wolken**



# JET-FIGHTER™-SPIELE

Sind Sie ein guter Düsen-Jockey? In diesen Spielen können Sie es ausprobieren.

## SPIEL Nr.

- 21. Wolken (Abb. K)  
Lenkwaffen (Abb. E)
- 22. Wolken (Abb. K)  
Gerade Geschosse (Abb. D)
- 23. Offener Himmel (Abb. J)  
Lenkwaffen (Abb. E)
- 24. Offener Himmel (Abb. J)  
Gerade Geschosse (Abb. D)

Supergute Spieler können die folgenden Variationen ausprobieren. Die Düsenjäger fliegen im Verband und feuern gleichzeitig, wenn der Feuerknopf gedrückt wird.

## SPIEL Nr.

- 25. 2 gegen 2  
Wolken (Abb. K)  
Lenkwaffen (Abb. E)
- 26. 1 gegen 3  
Offener Himmel (Abb. J)  
Lenkwaffen (Abb. E)
- 27. 2 gegen 2  
Offener Himmel (Abb. J)  
Gerade Geschosse (Abb. D)

# COMBAT



# COMBAT



27

VIDEO GIOCHI

---

# COMBAT

---



# FUNZIONI DEI COMANDI A CLOCHE



Con questa cartuccia Game-Program™ ATARI® si usano i comandi a cloche.

Assicurati che ciascuno di essi sia stabilmente inserito nella rispettiva presa jack sinistra e destra (LEFT e RIGHT CONTROLLER) sul retro del tuo Video Computer System™ ATARI. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra rivolto verso lo schermo del televisore.

Per i giochi con una sola persona il comando deve essere inserito nella presa sinistra (LEFT CONTROLLER).

**N.B.:** L'interruttore di alimentazione (**power**) della console deve essere sempre in posizione **OFF** quando si inserisce o si rimuove una cartuccia Game Program ATARI. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la vita utile del Video Computer System ATARI.

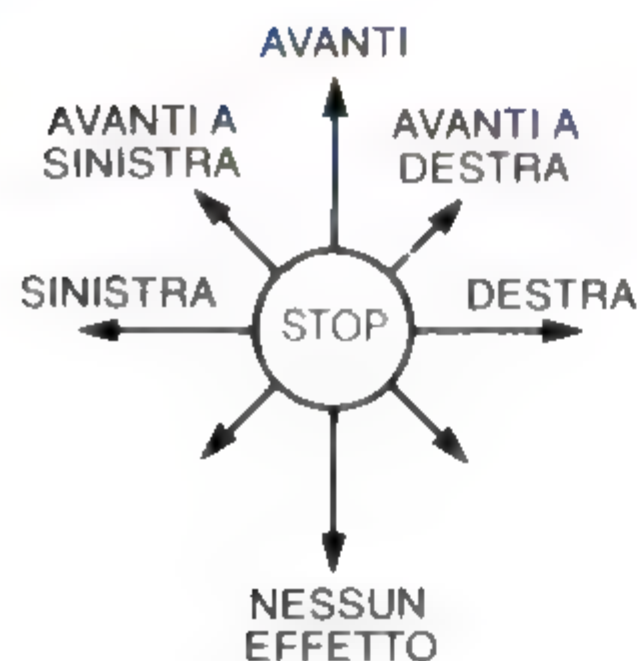
Per tutte le variazioni TANK®, sposta la cloche del comando come mostrato nella Fig. A. Per movimenti

in avanti, spingi la cloche in avanti; per svolte a destra, spingi la cloche a destra; per svolte a sinistra, spingila a sinistra. Tirando la cloche indietro il carro armato non si muove in nessuna direzione.

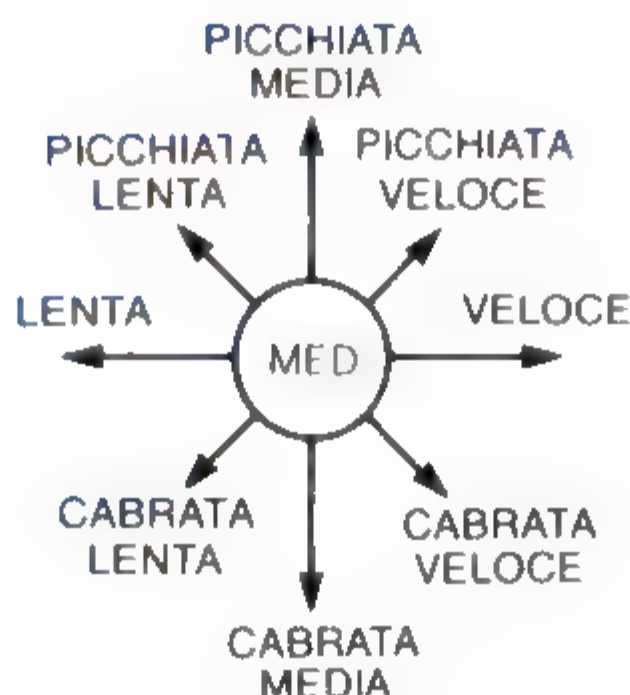
Per il comando del Biplano nelle relative variazioni, vedi Fig. B. La velocità si regola spostando la cloche da sinistra (velocità minima) verso destra (velocità massima). Per eseguire picchiate, sposta la cloche in avanti; per cabrare, tirala indietro.

Nelle variazioni JET-FIGHTER™, la velocità del reattore si regola spostando la cloche dalla posizione in avanti (velocità massima) verso quella indietro (velocità minima). Le virate a destra o a sinistra si eseguono spostando la cloche nel senso corrispondente (Fig. C).

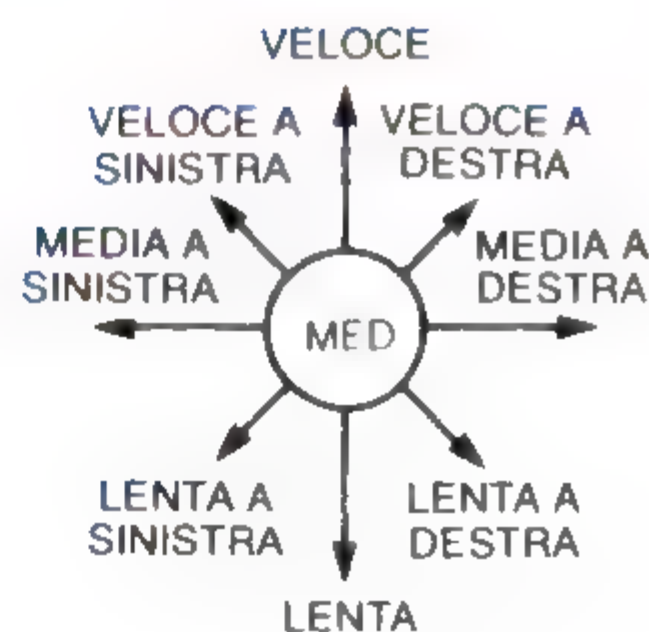
Generalmente, nelle variazioni TANK e JET-FIGHTER l'azione rappresentata sullo schermo è vista in pianta (dall'alto), mentre per quelle con il Biplano tale azione è vista lateralmente. La durata di ogni gioco è di 2 minuti e 16 secondi.



**Figura A**



**Figura B**



**Figura C**



## MANOVRE DEI MISSILI

Per il lancio dei missili, premi il pulsante rosso del comando a cloche.

Nei giochi con i missili denominati "a traiettoria rettilinea", tali missili volano, per definizione, lungo una linea retta (Fig. D). I missili "a raffica" sono missili a traiettoria rettilinea lanciati in rapida successione.

Nei giochi con missili "guidati", ai missili possono essere fatte eseguire virate spostando la cloche a destra o a sinistra, dopo il lancio, per inseguire l'avversario (Fig. E).

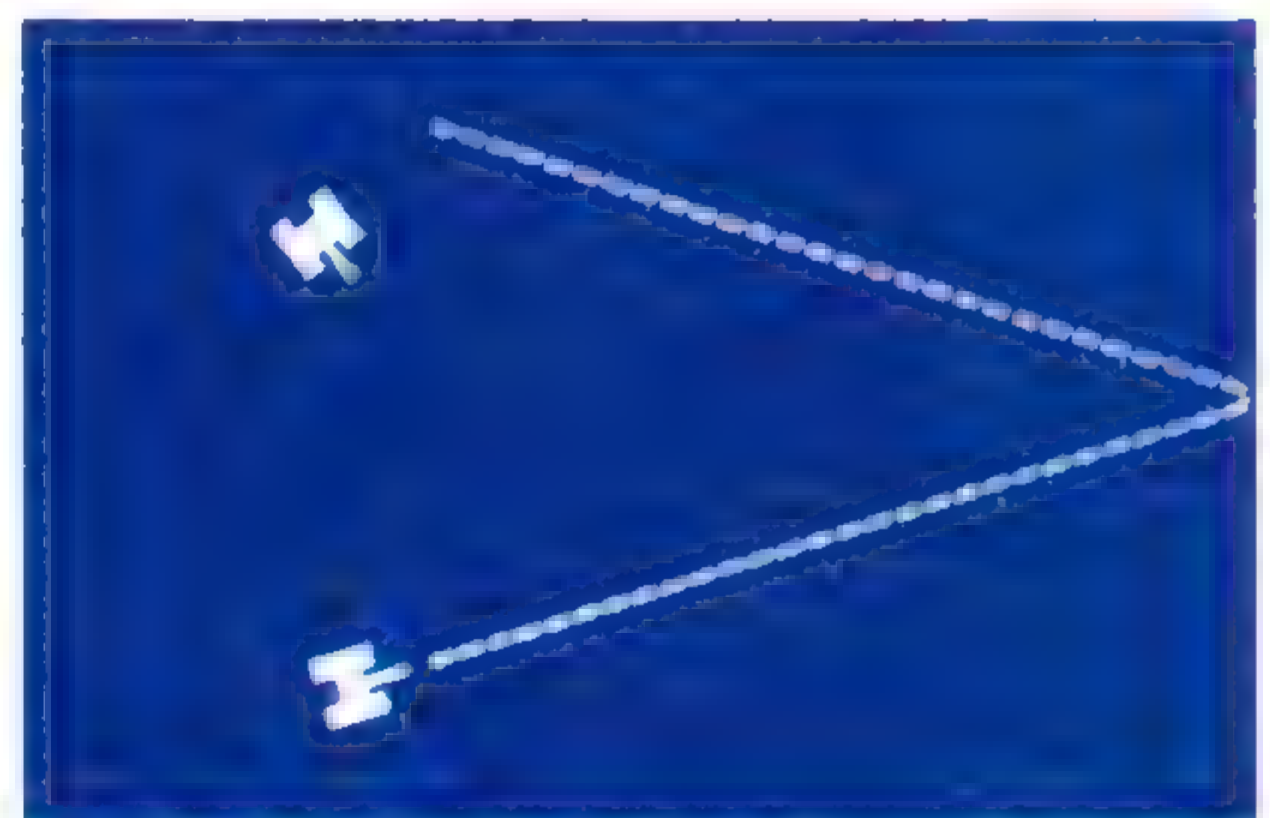
Nelle variazioni TANK-PONG™ i missili rimbalzano sulle parate e barriere, come mostrato nella Fig. F.



**Fig. D – Missili a traiettoria rettilinea**



**Fig. E – Missili guidati**



**Fig. F – Tiro di sponda**

## LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Se l'apposito commutatore (difficulty) sulla console del Video Computer System è nella posizione **a**, la portata dei missili è più corta rispetto alla posizione **b**.

Inoltre, nelle variazioni col Biplaneo e JET-FIGHTER, nella posizione **a** la velocità del velivolo è inferiore rispetto alla posizione **b**.



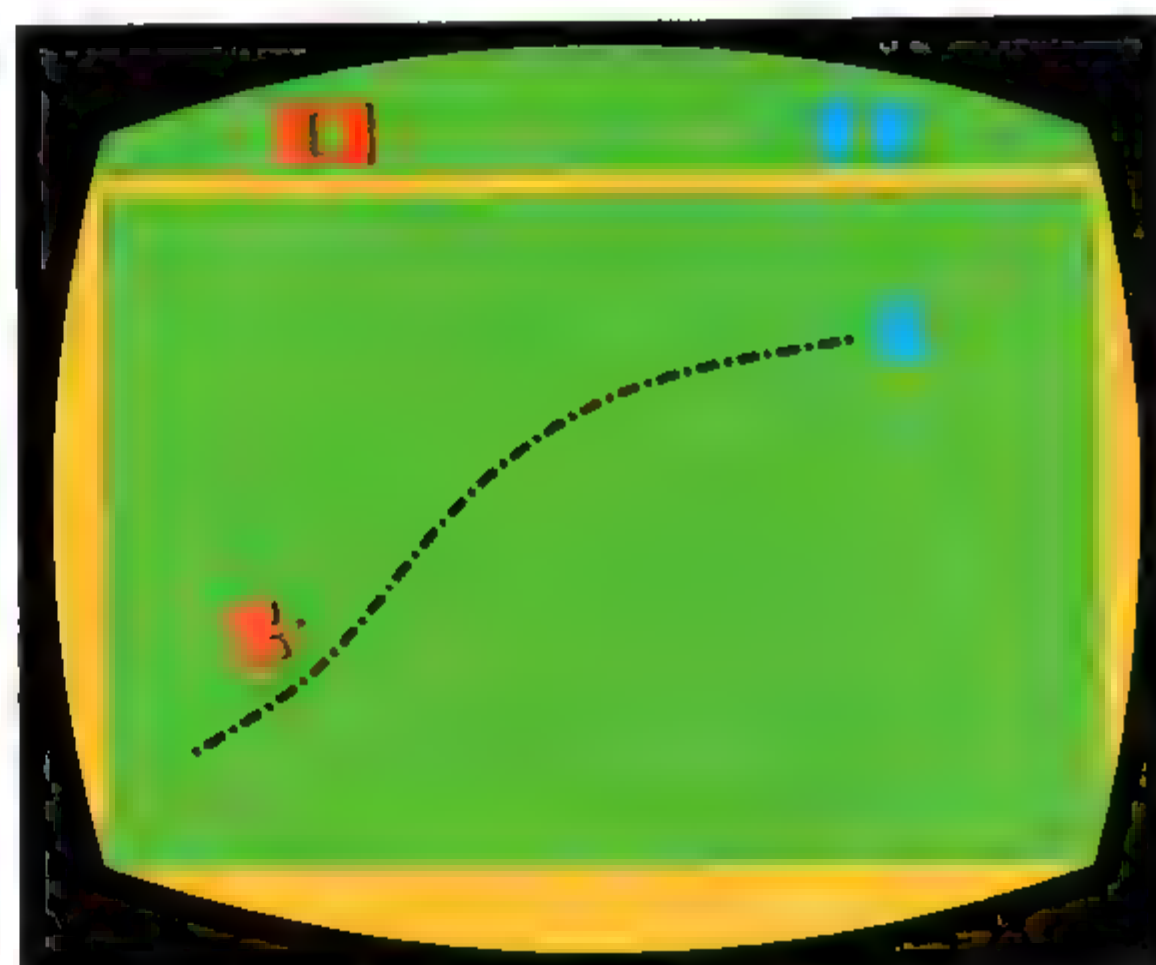
# GIOCHI TANK®

L'obiettivo di TANK® è di colpire l'avversario il maggior numero di volte possibile prima della fine del gioco. Per ogni tiro centrato si guadagna un punto. Il tiro è a traiettoria rettilinea (Fig. D)

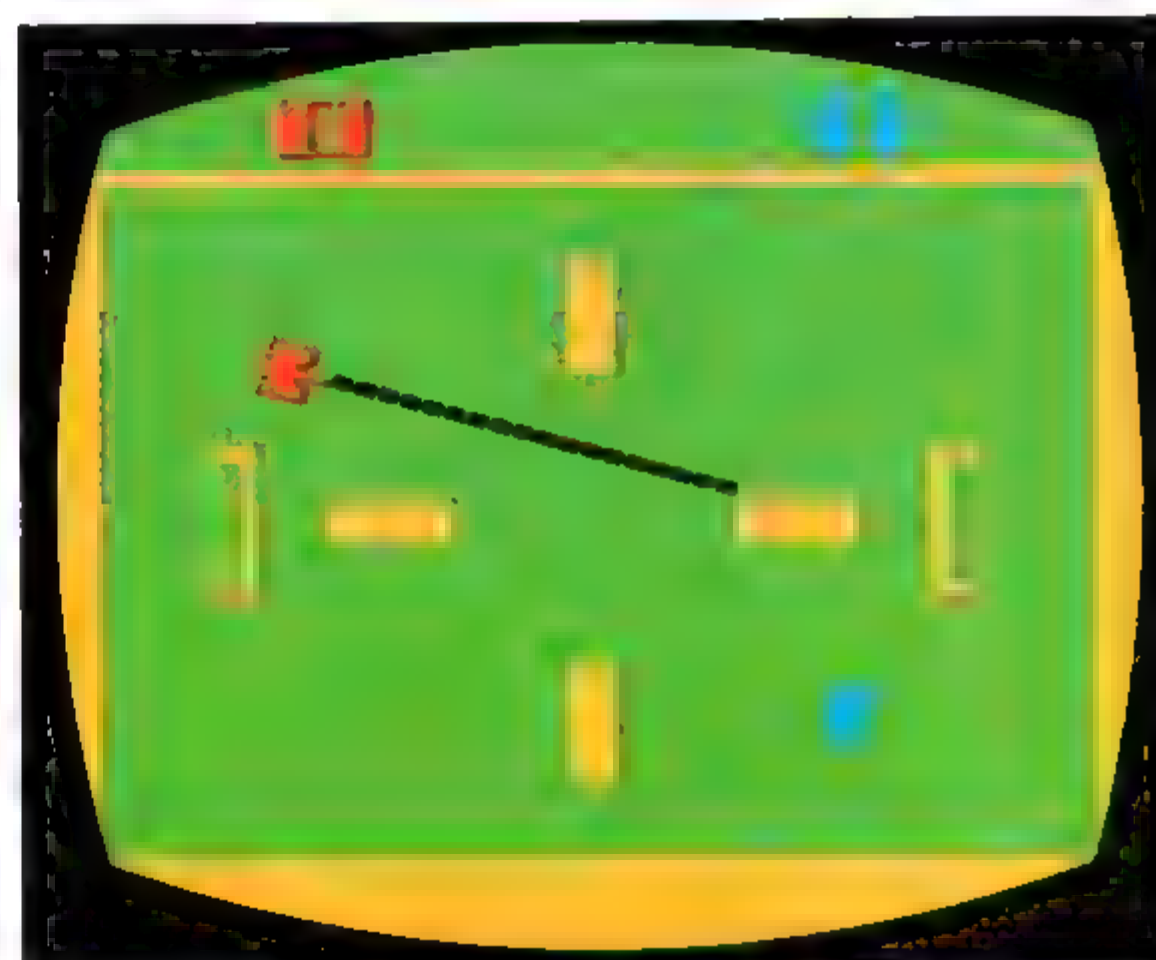
## GIOCO No.

1. Campo libero (Fig. G)  
Missili guidati (Fig. E)
2. Labirinto semplice (Fig. H)  
Missili guidati (Fig. E)
3. Labirinto semplice (Fig. H)  
Missili a traiettoria rettilinea (Fig. D)
4. Labirinto complesso (Fig. I)  
Missili guidati (Fig. E)
5. Labirinto complesso (Fig. I)  
Missili a traiettoria rettilinea (Fig. D)

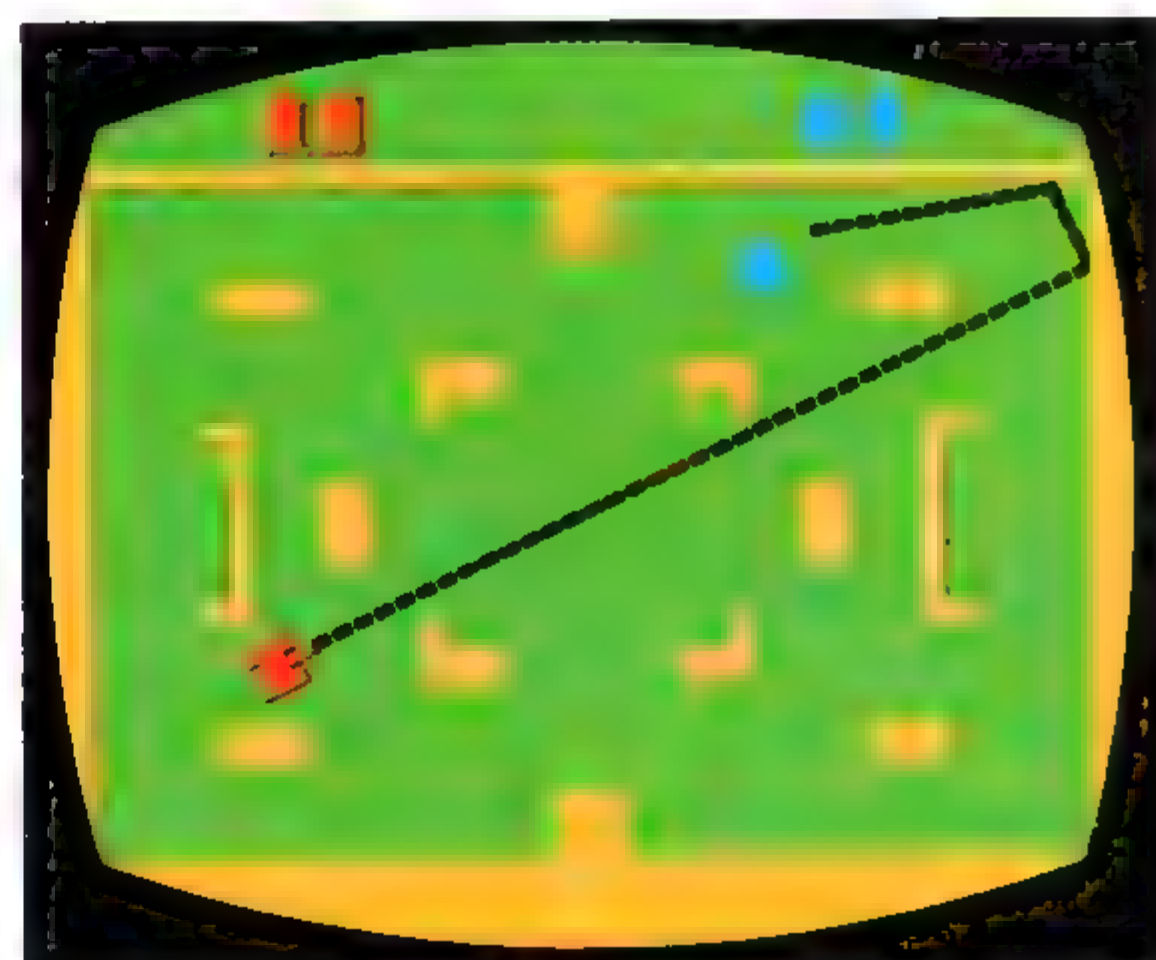
# COMBAT



**Fig. G – TANK® a campo libero**



**Fig. H – TANK® a labirinto semplice**



**Fig. I – TANK® a labirinto complesso**



## GIOCHI TANK-PONG™

La serie TANK-PONG™ comprende giochi con caratteristiche esclusive di ATARI. I missili rimbalzano sulle pareti e barriere del campo; nelle variazioni a "tiro diretto" si guadagnano punti colpendo l'avversario sia direttamente sia di rimbalzo; in quelle con "tiro di sponda", il missile deve rimbalzare almeno una volta prima di colpire l'avversario e conseguire punti. Se dopo il lancio il missile colpisce il tuo carro armato, l'avversario non guadagna punti.

GIOCO No.

- 6. Labirinto semplice (Fig. H)  
Tiro diretto o di sponda (Fig. F)
- 7. Labirinto complesso (Fig. I)  
Tiro diretto o di sponda (Fig. F)
- 8. Campo libero (Fig. G)  
Tiro di sponda (Fig. F)
- 9. Labirinto semplice (Fig. H)  
Tiro di sponda (Fig. F)

## GIOCHI INVISIBLE TANK®

Sia tu sia l'avversario siete invisibili, tranne al momento del lancio di un missile e quando si centra il bersaglio. Inoltre, i carri armati perdono l'invisibilità ogni volta che urtano contro una parete o barriera.

GIOCO No.

- 10. Campo libero (Fig. G)  
Missili guidati (Fig. E)
- 11. Labirinto semplice (Fig. H)  
Missili guidati (Fig. E)

## GIOCHI INVISIBLE TANK-PONG™

Questi giochi uniscono alla caratteristica dell'invisibilità le manovre dei missili di TANK-PONG™:

GIOCO No.

- 12. Labirinto semplice (Fig. H)  
Tiro diretto o di sponda (Fig. F)
- 13. Campo libero (Fig. G)  
Tiro di sponda (Fig. F)
- 14. Labirinto semplice (Fig. H)  
Tiro di sponda (Fig. F)



# GIOCHI BIPLANE

Nelle variazioni con Biplano e JET-FIGHTER® si usano i due campi da gioco illustrati a fianco. Nella Fig. K, si possono utilizzare le formazioni di nubi per "nascondersi" all'avversario conservando la possibilità di far fuoco e conseguire punti.

Puoi così diventare il "terrore del cielo" e sconfiggere il Barone Rosso una volta per sempre!

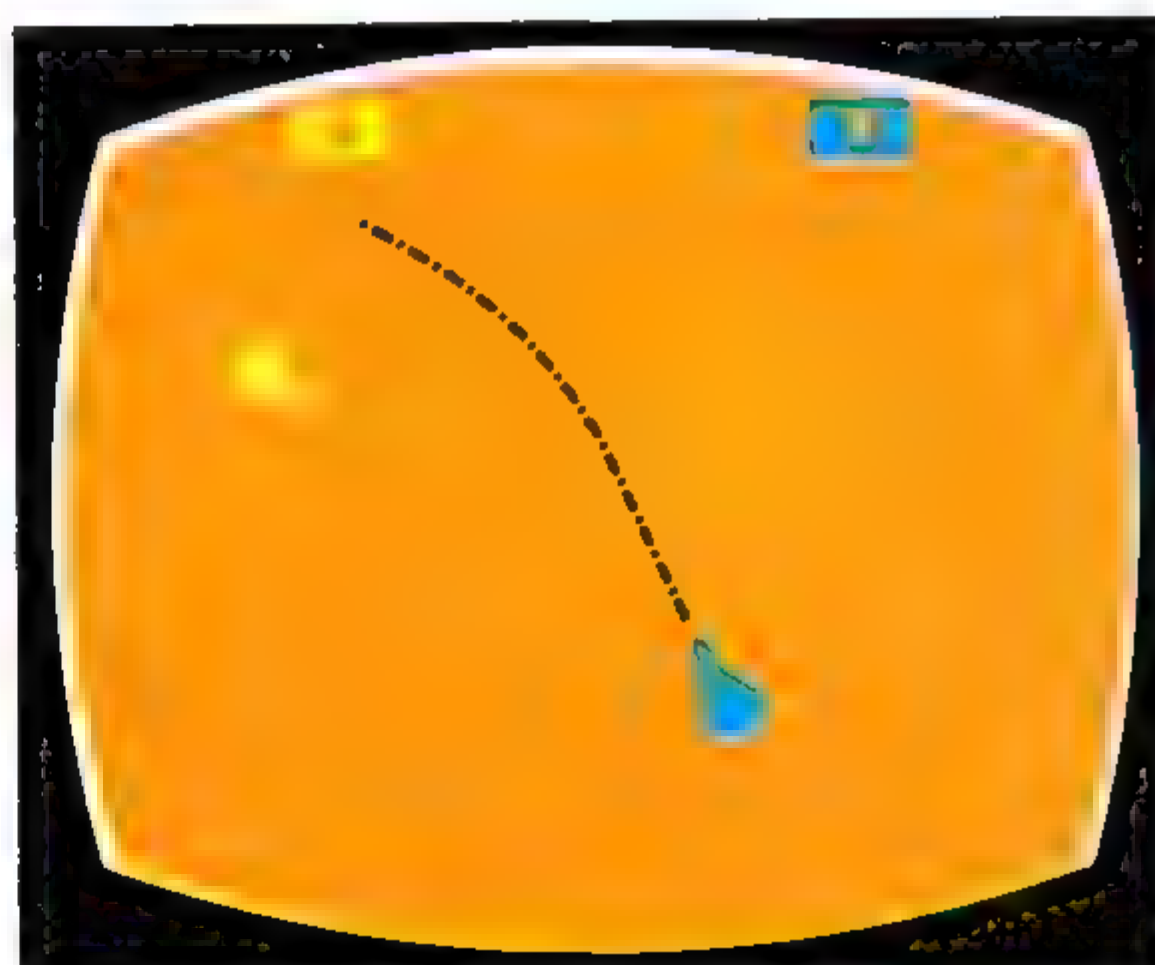
**GIOCO No.**

- 15. Nubi (Fig. K)  
Missili guidati (Fig. E)
- 16. Nubi (Fig. K)  
Missili a traiettoria rettilinea
- 17. Nubi (Fig. K)  
Missili a raffica (Fig. D)
- 18. Cielo sereno (Fig. J)  
Missile a raffica (Fig. D)

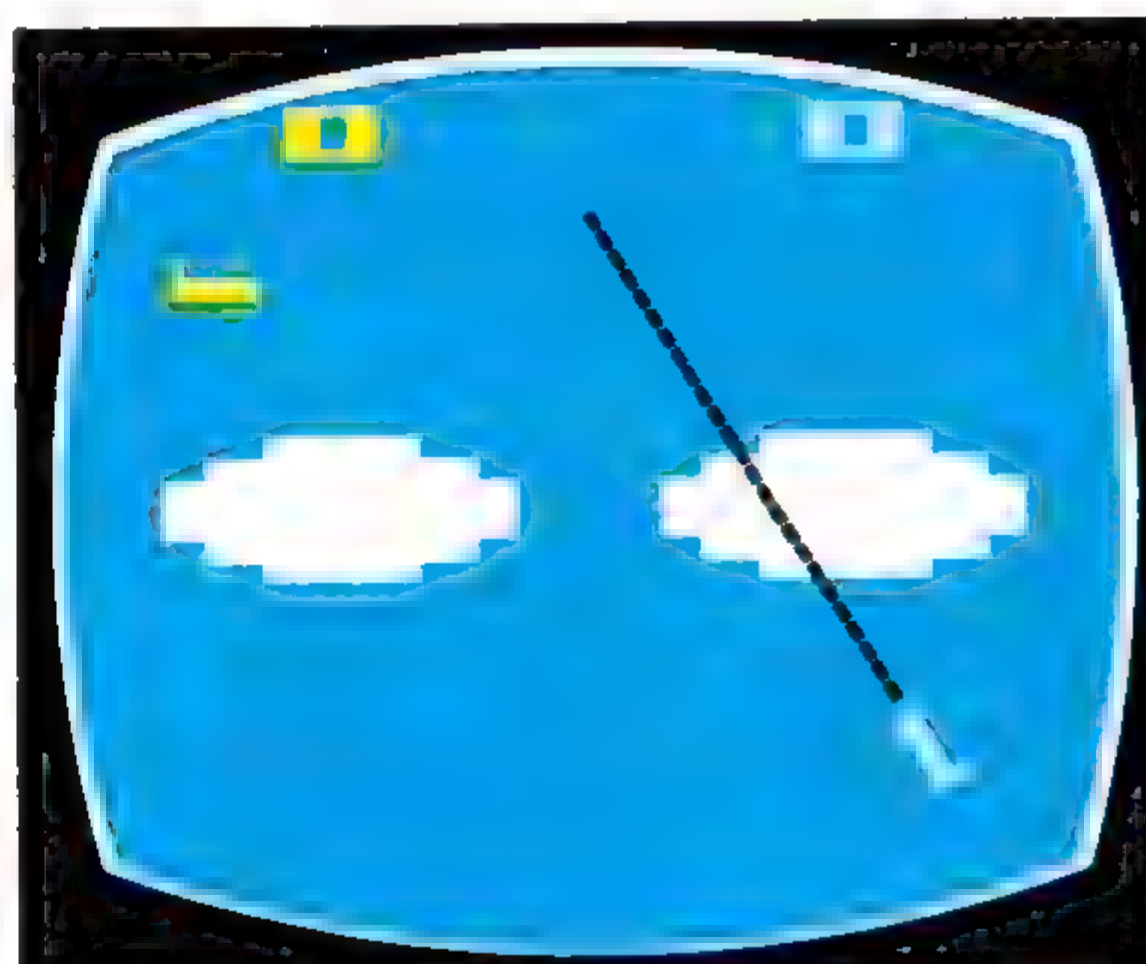
Pensi di aver bisogno di aiuto? Prova a giocare 2 contro 2 o 1 bombardiere contro 3 biplani. I biplani volano sempre in formazione e fanno fuoco simultaneamente quando premi il pulsante di sparo.

**GIOCO No.**

- 19. 2 contro 2  
Cielo sereno (Fig. J)  
Missili guidati
- 20. 1 contro 3  
Cielo sereno (Fig. J)  
Missili a traiettoria rettilinea (Fig. D)



**Fig. J – Cielo sereno**



**Fig. K – Nubi**



# GIOCHI JET-FIGHTER™

Come te la cavi ai comandi di un "jet"? Questi giochi ti danno l'occasione di scoprirlo.

## GIOCO No.

- 21. Nubi (Fig. K)  
Missili guidati (Fig. E)
- 22. Nubi (Fig. K)  
Missili a traiettoria rettilinea (Fig. D)
- 23. Cielo sereno (Fig. J)  
Missili guidati (Fig. E)
- 24. Cielo sereno (Fig. J)  
Missili a traiettoria rettilinea (Fig. D)

Se sei un vero asso volante, puoi provare le seguenti variazioni, in cui i reattori volano in formazione e fanno fuoco simultaneamente quando premi il pulsante di sparo.

## GIOCO No.


- 25. 2 contro 2  
Nubi (Fig. K)  
Missili guidati (Fig. E)
- 26. 1 contro 3  
Cielo sereno (Fig. J)  
Missili guidati (Fig. E)
- 27. 2 contro 2  
Cielo sereno (Fig. J)

# COMBAT





A Warner Home Video Company



A Warner Bros. Entertainment Company

GIOCO No.

TANK®

TANK-PONG™

INVISIBLE TANK™

INVISIBLE TANK-PONG™

BIPLANE

1 contro 3  
2 contro 2

JET-FIGHTER™

2 contro 2  
1 contro 3  
2 contro 2

Missili guidati

A raffica

Tiro diretto

Tiro di sponda

Campo libero

Labirinto semplice

Labirinto complesso

Nubi


1 contro 3  
2 contro 2

2 contro 2  
1 contro 3  
2 contro 2

MANUALE, PROGRAMMA ED ELEMENTO AUDIOVISUALE © 1978 ATARI, INC.

Printed in Taiwan

C016973-01 REV. 2

ATARI, INC., Consumer Division P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

# COMBAT



27

JUEGO VIDEO

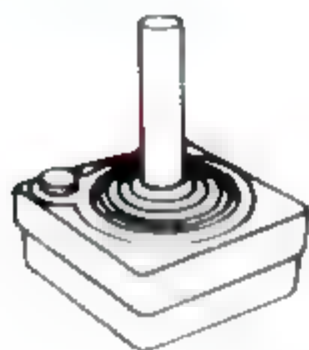
---

COMBAT

---



# COMANDOS DE CONTROL



Utilice los comandos de control con el cartucho de este programa de juego ATARI® Game Program™. Asegúrese de que los comandos queden insertados firmemente en los enchufes de CONTROL IZQUIERDO y DERECHO situados en la parte posterior del sistema computarizado de video ATARI Video Computer System™. Mantenga apuntando hacia la pantalla de televisión el comando con el botón rojo que está a su izquierda.

Si sólo va a jugar una persona, se debe usar el comando conectado en el ENCHUFE IZQUIERDO.

**NOTA:** Siempre **apague la corriente** de la consola al insertar o retirar el cartucho de un programa de juego ATARI. Así se protegerán los componentes electrónicos y se prolongará la duración de su sistema computarizado de video ATARI.

En todos los juegos de la serie TANK® (tanque) se debe accionar el comando de control de acuerdo con las instrucciones dadas en la

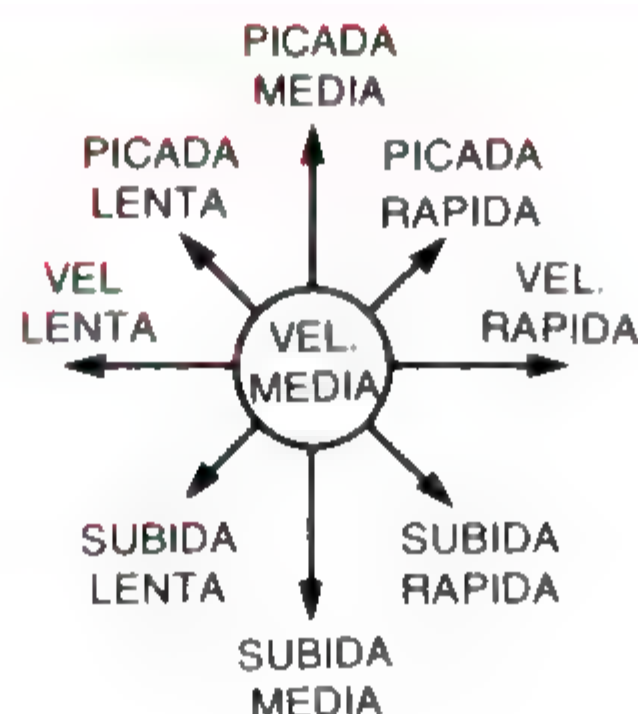
ilustración de la Figura A. Para conducir el tanque a la izquierda o a la derecha, mueva el control en esas direcciones; para hacerlo avanzar de frente, de frente hacia la izquierda o de frente hacia la derecha, mueva el comando hacia adelante, en sentido oblicuo izquierdo o en sentido oblicuo derecho. El movimiento del comando hacia atrás, en las tres posiciones indicadas, no produce ningún efecto sobre su tanque.

Las instrucciones de la Figura B indican la forma de accionar el comando en los juegos con aviones biplanos. Con el movimiento del comando en semicírculo desde la izquierda hasta la derecha, se consigue aumentar paulatinamente la velocidad de lenta a rápida. Para hacer avanzar el biplano en picada, empuje el comando hacia adelante (alejándolo de su cuerpo) y para hacerlo subir verticalmente, accíonelo hacia atrás (acercándolo a su cuerpo).

En los juegos de la serie JET-FIGHTER™ (caza a chorro), modifique la velocidad de su jet accionando el comando hacia adelante para obtener la mayor



**Figura A**



**Figura B**



**Figura C**



velocidad o hacia atrás para la menor velocidad. Los giros hacia la derecha o izquierda se producen moviendo el comando en esas mismas direcciones. Vea las instrucciones dadas en la ilustración de la Figura C.

La acción que se desarrolla en la

pantalla en los juegos de las series TANK y JET-FIGHTER aparece como si el jugador la viera desde arriba. En el caso del biplano, la acción se desarrolla como si la viera de lado. La duración de todos los juegos es de 2 minutos y 16 segundos.

## ACCIÓN DE LOS MISILES

Dispare el misil de su tanque o avión presionando el botón rojo ubicado en el dispositivo de comando.

En los juegos en que la acción de los misiles es "de vuelo recto", éstos avanzan en línea recta (Figura D). También en el fuego tipo "ametralladora" los misiles van en línea recta.



**Fig. D – Misiles de vuelo recto**

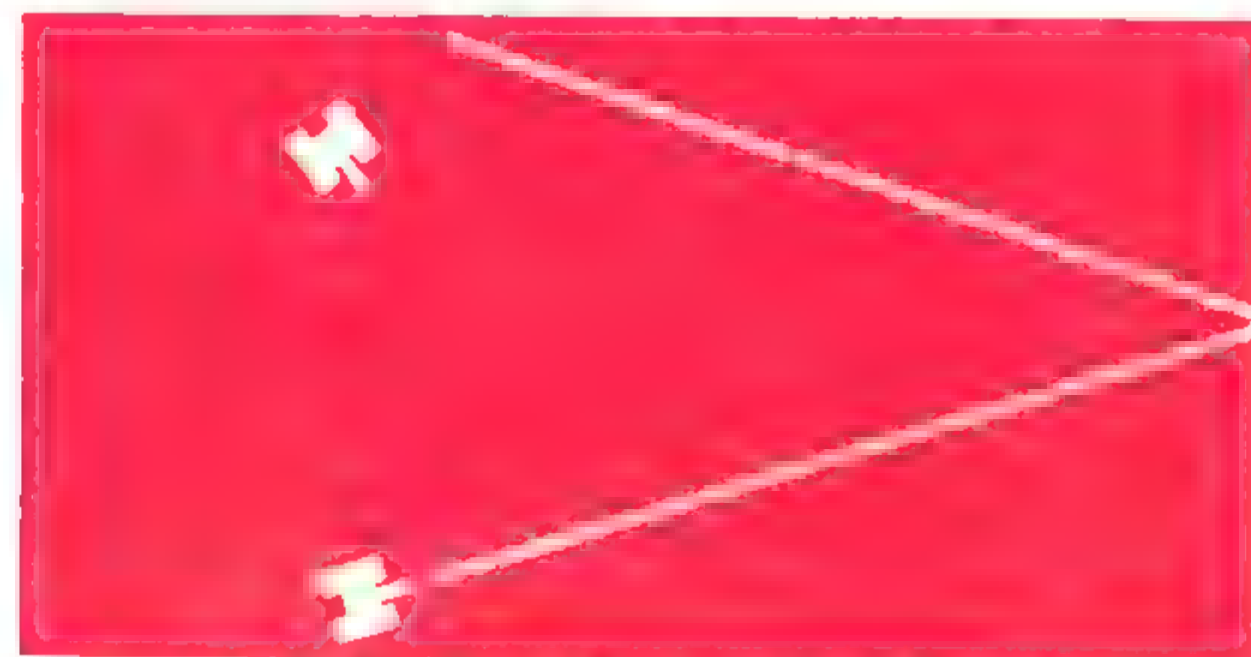
En los juegos en que intervienen misiles teleguiados, usted puede mover a voluntad el misil para que siga a su enemigo, accionando el comando hacia la izquierda o hacia la derecha después de haber hecho el disparo con el botón rojo

(Figura E)



**Fig. E – Misiles teleguiados**

Únicamente en el caso de los juegos de TANK-PONG™, el misil rebota en las paredes y barreras antes de hacer o no impacto en el enemigo, tal como lo indica la Figura F.



**Fig. F – Impacto por rebote**

## GRADOS DE DIFICULTAD

El jugador que utiliza el grado a de dificultad, en todos los juegos, tendrá misiles de menos alcance que los de su oponente que usa el grado b de dificultad. Ambos grados se fijan en la consola del sistema de video ATARI. Además,

en los juegos del avión biplano y del JET-FIGHTER, el avión del jugador que haya elegido el grado a de dificultad volará más lentamente que el avión del jugador que eligió el grado b.

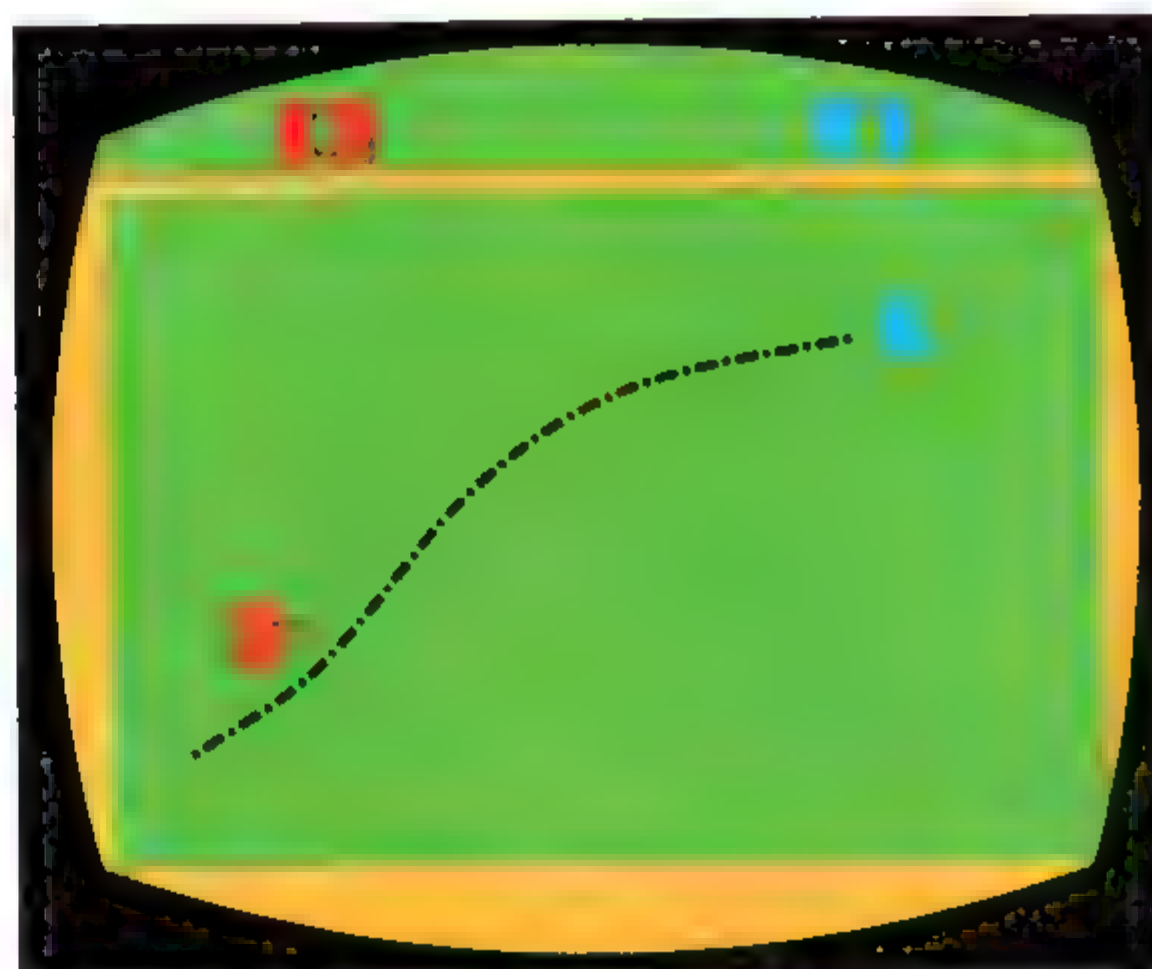


# JUEGOS TANK®

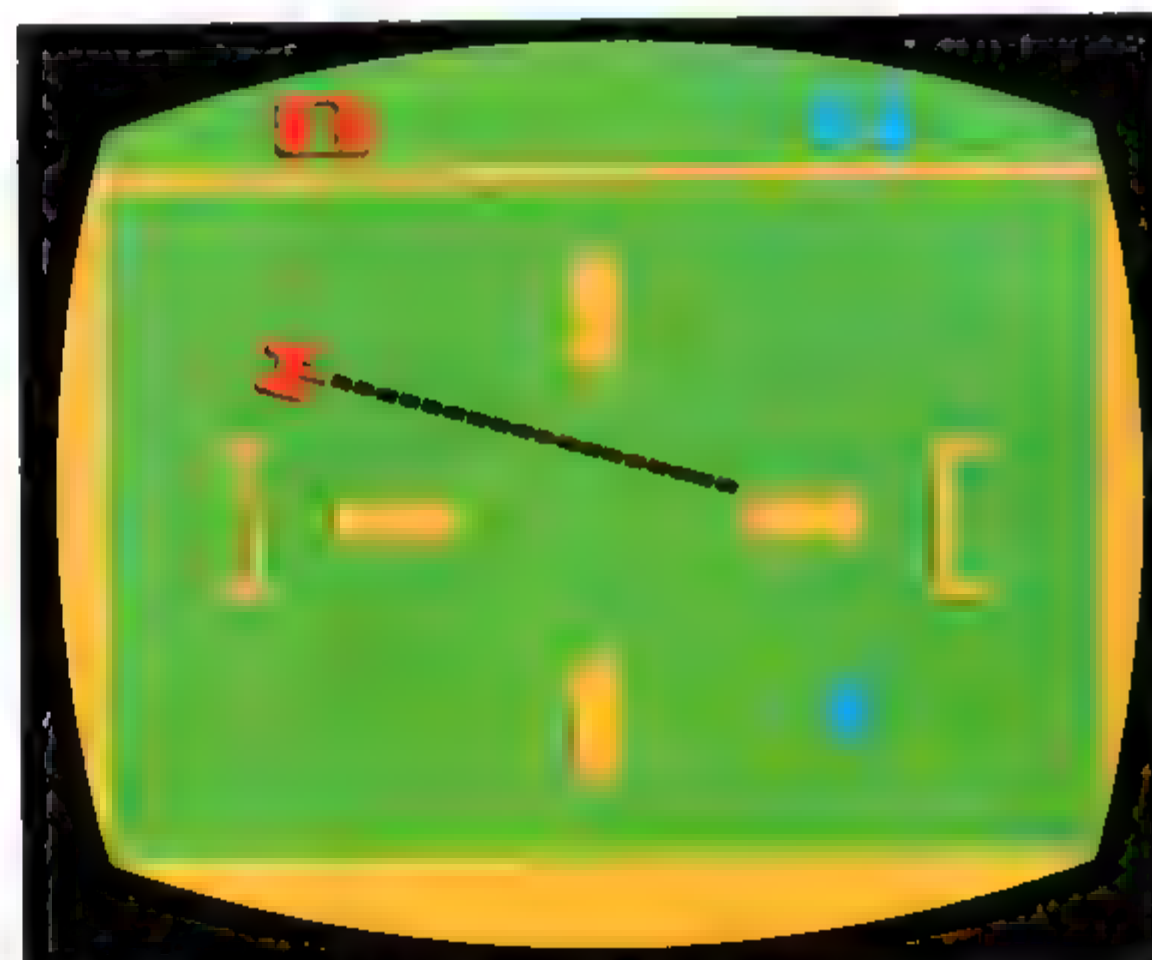
El objeto del juego de TANK® (tanque) consiste en hacer impacto en el tanque enemigo el mayor número de veces posible antes de que el juego concluya. Cada impacto vale un punto para el que lo hace. Misiles de vuelo recto (Figura D).

## JUEGO Nº

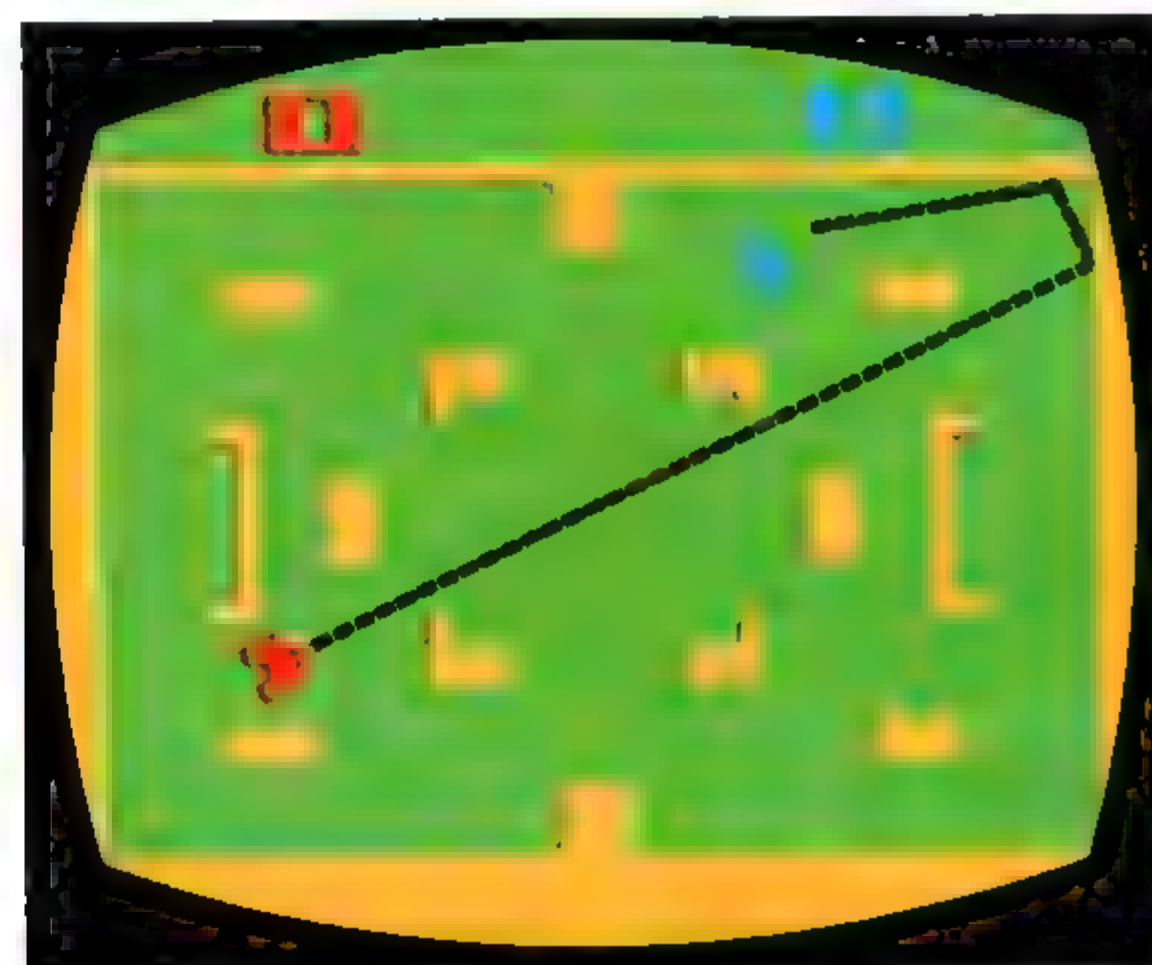
1. Campo libre (Fig. G)  
Misiles teleguiados (Fig. E)
2. Campo con pocos obstáculos (Fig. H)  
Misiles teleguiados (Fig. E)
3. Campo con pocos obstáculos (Fig. H)  
Misiles de vuelo recto (Fig. D)
4. Campo con muchos obstáculos (Fig. I)  
Misiles teleguiados (Fig. E)
5. Campo con muchos obstáculos (Fig. I)  
Misiles de vuelo recto (Fig. D)



**Fig. G – Tanque en campo libre**



**Fig. H – Tanque en campo con pocos obstáculos**



**Fig. I – Tanque en campo con muchos obstáculos**



## JUEGOS TANK-PONG™

Los juegos de TANK-PONG™ constituyen una serie notable de ATARI, porque los misiles rebotan contra las paredes y los obstáculos del campo de combate. En los juegos de vuelo recto, usted obtendrá un punto cuando su misil hace blanco directamente en el tanque enemigo o bien cuando lo alcanza después de haber rebotado. En los juegos de impacto por rebote, su misil debe rebotar por lo menos una vez antes de dar en el blanco enemigo para obtener un punto. Si usted hace impacto en su propio tanque después de un rebote del misil, no se registrará ningún punto contra usted.

### JUEGO N°

6. Campo con pocos obstáculos (Fig. H)  
Impacto directo o impacto por rebote (Fig. F)
7. Campo con muchos obstáculos (Fig. I)  
Impacto directo o impacto por rebote (Fig. F)
8. Campo libre (Fig. G)  
Impacto por rebote (Fig. F)
9. Campo con pocos obstáculos (Fig. H)  
Impacto por rebote (Fig. F)

## JUEGOS INVISIBLE TANK®

En estos juegos usted no puede ver el tanque de su enemigo y éste no puede ver el suyo, con excepción del momento cuando se dispara un misil o cuando un misil da en el blanco. Además, los tanques se tornan visibles cada vez que chocan contra una pared o un obstáculo.

### JUEGO N°

10. Campo libre (Fig. G)  
Misiles teleguiados (Fig. E)
11. Campo con pocos obstáculos (Fig. H)  
Misiles teleguiados (Fig. E)

## JUEGOS INVISIBLE TANK-PONG™

En estos juegos se combinan las características de los dos juegos anteriores: los tanques son invisibles y los misiles son de impacto por rebote.

### JUEGO N°

12. Campo con pocos obstáculos (Fig. H)  
Impacto directo o impacto por rebote (Fig. F)
13. Campo libre (Fig. G)  
Impacto por rebote (Fig. F)
14. Campo con pocos obstáculos (Fig. H)  
Impacto por rebote (Fig. F)



# JUEGOS BIPLANO

Los juegos en que intervienen el biplano y el caza a chorro se juegan en los dos campos de combate que se ven a la derecha. En el campo de la Figura K, usted puede utilizar las nubes para ocultar su avión del de su enemigo. Sin embargo, un misil puede dar en el blanco aunque un avión esté oculto.

¡Conviértase en un "as" del espacio y derrote definitivamente al enemigo que se ha convertido en el terror del cielo!

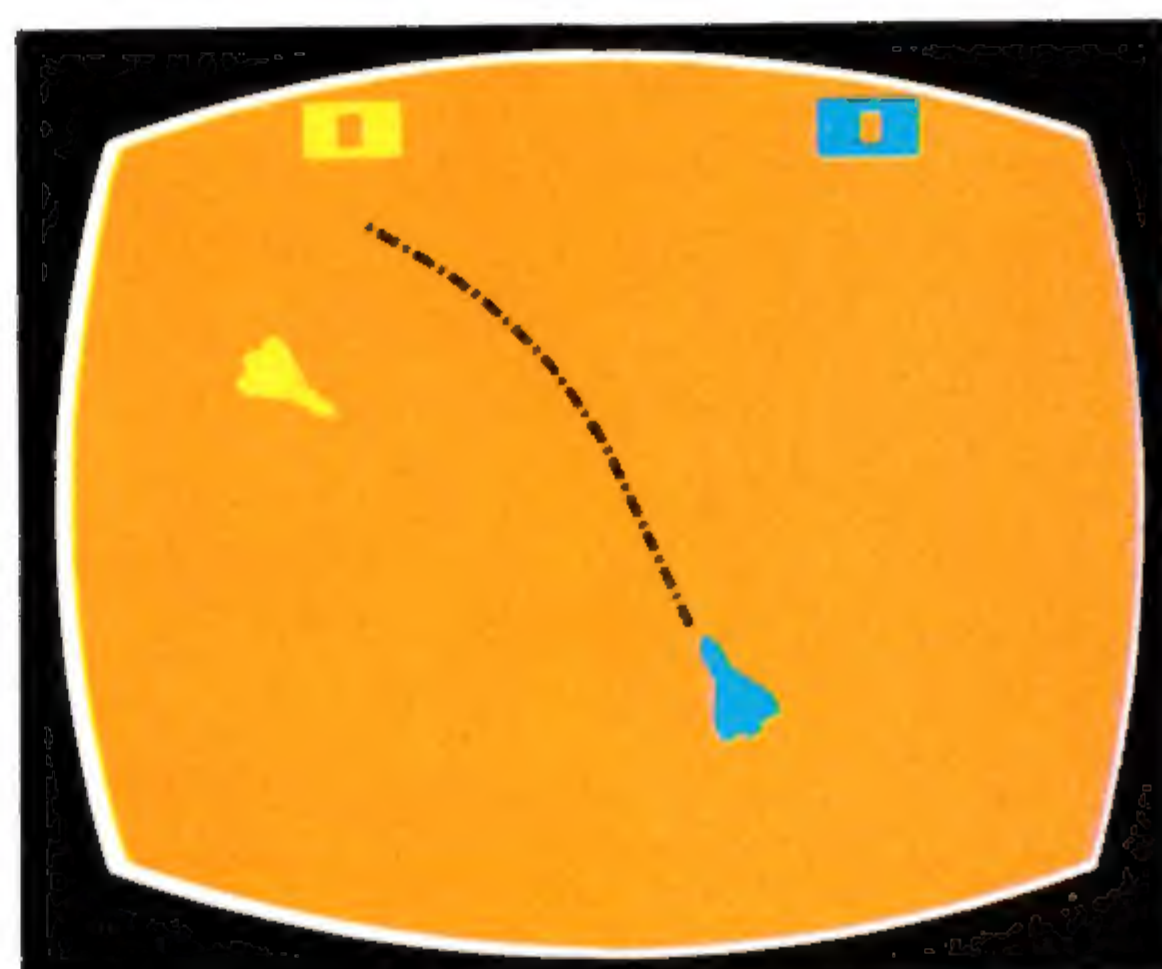
## JUEGO N°

15. Cielo con nubes (Fig. K)  
Misiles teleguiados (Fig. E)
16. Cielo con nubes (Fig. K)  
Misiles de vuelo recto (Fig. D)
17. Cielo con nubes (Fig. K)  
Ametralladoras (Fig. D)
18. Cielo despejado (Fig. J)  
Ametralladoras (Fig. D)

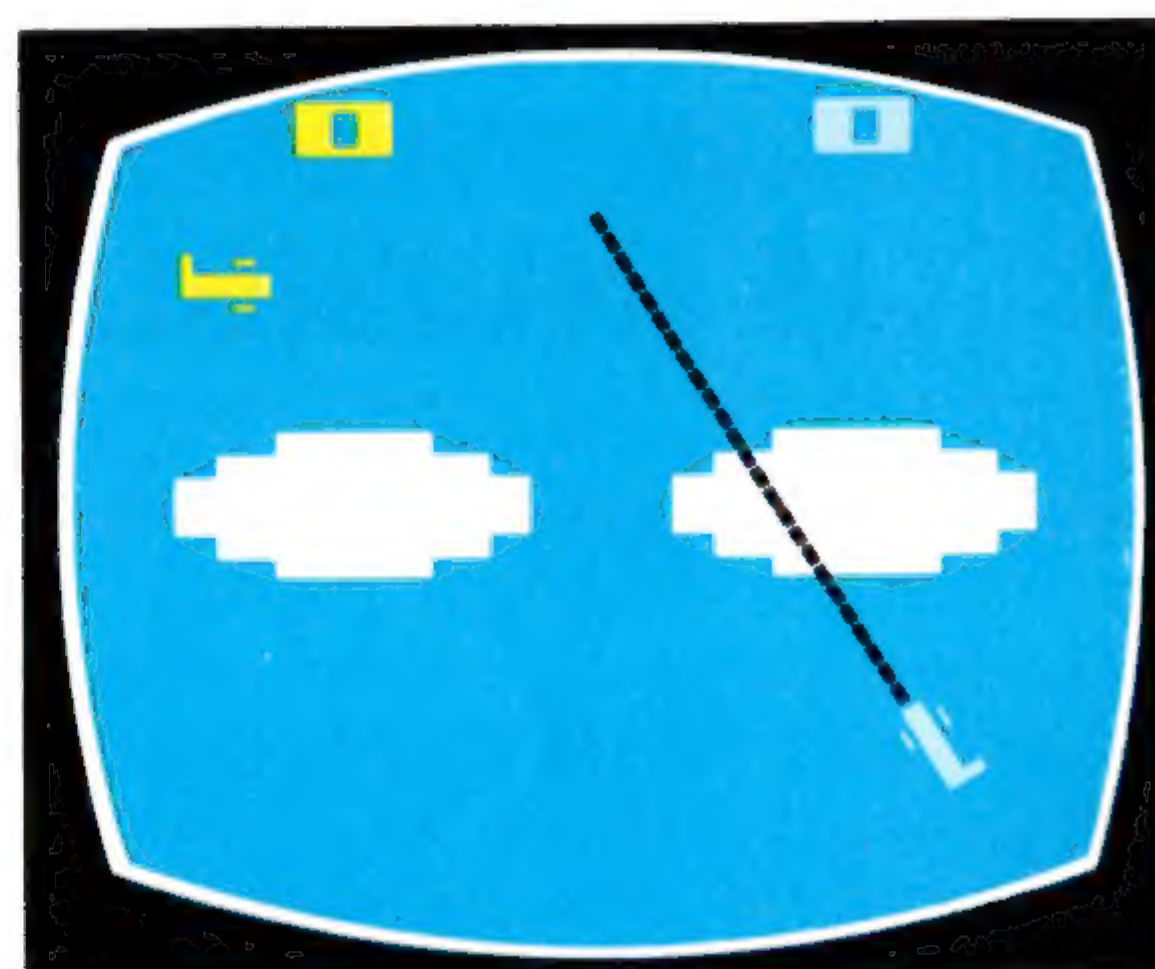
¿Cree usted que necesita ayuda? Juegue 2 contra 2, o bien 1 bombardero contra 3 aviones biplanos. Sus biplanos volarán siempre en formación, y los tres dispararán al mismo tiempo cuando usted apriete el botón.

## JUEGO N°

19. 2 contra 2  
Cielo despejado (Fig. J)  
Misiles teleguiados (Fig. E)
20. 1 contra 3  
Cielo despejado (Fig. J)  
Misiles de vuelo recto (Fig. D)



**Fig. J – Cielo despejado**



**Fig. K – Cielo con nubes**



# JUEGOS JET-FIGHTER™

¿Cree usted que es un buen piloto de un avión caza a chorro? Estos juegos le permitirán demostrarlo.

## JUEGO N°

- 21. Cielo con nubes (Fig. K)  
Misiles teleguiados (Fig. E)
- 22. Cielo con nubes (Fig. K)  
Misiles de vuelo recto (Fig. D)
- 23. Cielo despejado (Fig. J)  
Misiles teleguiados (Fig. E)
- 24. Cielo despejado (Fig. J)  
Misiles de vuelo recto (Fig. D)

Si usted es realmente un "as" del espacio, pruebe las variaciones que siguen. Los cazas a chorro vuelan en formación y disparan todos al mismo tiempo cuando usted aprieta el botón de disparo.

## JUEGO N°


- 25. 2 contra 2  
Cielo con nubes (Fig. K)  
Misiles teleguiados (Fig. E)
- 26. 1 contra 3  
Cielo despejado (Fig. J)  
Misiles teleguiados (Fig. E)
- 27. 2 contra 2  
Cielo despejado (Fig. J)  
Misiles de vuelo recto (Fig. D)

# COMBAT





A Warner Communications Company

<div> ATARI® <small>A Warner Communications Company</small></div>																												
Juego Nº	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
Misil teleguiado	Orange	Orange			Orange										Orange						Orange					Orange		
Ametralladoras																												
Impacto directo						Green	Purple						Purple															
Impacto por rebote						Green	Green		Green				Green															
Campo libre																												
Campo con pocos obstáculos	Red									Red			Red													Red		
Campo con muchos obstáculos		Yellow	Yellow						Yellow				Yellow															
Cielo con nubes				Green	Green		Green																					

TANK®

TANK-PONG™

INVISIBLE TANK™

INVISIBLE TANK-PONG™

BIPLANE

1 contra 3  
2 contra 2

JET FIGHTER™

2 contra 2  
1 contra 3  
2 contra 2

1 contra 3  
2 contra 2

2 contra 2  
1 contra 3  
2 contra 2

MANUAL, PROGRAMA Y ELEMENTO AUDIOVISUAL © 1978 ATARI, INC.

Printed in Taiwan

C016973-01 REV. 2

ATARI, INC., Consumer Division P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

# COMBAT